La llamada de Cthulhu™

Cthulhu
a través de las épocas

Mike Mason, Pedro Ziviani,
John French, y Chad Bower

Chaosium Inc.®

EDGE STUDIO

Cthulhu a través de las épocas

Autores: Mike Mason, Pedro Ziviani, John French, y Chad Bower

Edición y desarrollo: Mike Mason y Dustin Wright

Ilustración de portada: Paul Carrick

Ilustraciones interiores: Steven Gilberts, Sam Lamont, Florian Stitz, Paul Carrick, Goomi, Loic Muzy, Raymond Bayless, Nicholas Nacario y Sullivan

Cartografía: Stephanie McAlea

Maquetación: Nicholas Nacario

Diseño del libro: Michael E. Cross

Director creativo: Jeff Richard

Desarrollador de la línea La llamada de Cthulhu: Mike Mason

Gestión de licencias de Chaosium: Daria Pilarczyk

Traducción: Yasmina Casado González

Revisión: Javier Sánchez-Moreno

Localización y diseño adicional: Edge Studio

EDGE STUDIO

CHAOSIUM INC.

Agradecimientos

Alan Bligh, John French, Matt Anderson, Penda Tomlinson y Dustin Wright. Y muchas gracias a todos los que apoyaron la campaña de Kickstarter de la 7ª edición, sin ellos nada de esto habría sido posible.

Créditos

Cthulhu Through the Ages © 2014 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Cthulhu a través de las épocas © 2021 Edge Studio - Asmodee Group. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981–2021 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Cthulhu by Gaslight, Cthulhu Dark Ages, Cthulhu End Times: The Reaping, Cthulhu Icarus, Cthulhu Invictus, The Dreamlands y Mythic Iceland son marcas comerciales de Chaosium Inc. El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego La llamada de Cthulhu en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

Excepto en esta publicación y la publicidad asociada, todas las ilustraciones de *Cthulhu a través de las épocas* son propiedad de sus respectivos artistas, quienes se reservan todos los derechos.

Este conjunto de aventuras se disfruta mejor con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*, disponible por separado.

Puedes encontrar más productos de Edge Studio en edge-studio.net.

Publicado por Edge Studio - Asmodee Group - 1 Rond-Point de Flotis, 31240 Saint-Jean - France. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile.

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en mythos@chaosium.com.

EAN: 8435407631168

Publicado en 2021 por Edge Studio

Impreso en Lituania

Tabla de contenidos

Introducción 5

Cthulhu Invictus 7

Cthulhu Edad Oscura 15

Islandia Mítica 23

Espadas y flechas 31

Cthulhu Luz de gas 35

Tierras del Sueño 41

Cthulhu Ícaro 47

Cthulhu Fin de los Tiempos 57

Hojas de investigador 62

INTRODUCCIÓN

En su lanzamiento en 1981, la ambientación inicial de *La llamada de Cthulhu* se centraba en el periodo «clásico» de los años veinte, la época de H. P. Lovecraft. Los jugadores no tardaron en percatarse del potencial del juego y de que podía adaptarse fácilmente a otras épocas. Posteriormente, en estos últimos más de treinta años, los jugadores se han enfrentado a los Mitos de Cthulhu en todo tipo de escenarios históricos. Ya sea en la medieval Edad Oscura, el Imperio romano, las Tierras del Sueño, la Luz de gas victoriana o, incluso, en el futuro lejano, siempre puedes descubrir a los esbirros de los primigenios acechando en las sombras.

La última edición del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* incluye ocupaciones de investigador, equipo y armas tanto para los años veinte como una época más actual, por lo que las partidas pueden desarrollarse en cualquiera de esos periodos de tiempo. A su debido tiempo, otras ambientaciones ya publicadas se irán actualizando con la última edición de las reglas; sin embargo, *Cthulhu a través de las épocas* está pensado para ayudar a los jugadores a adoptar el último conjunto de reglas en el amplio abanico de aventuras publicadas por Chaosium. Aquí encontrarás unas reglas claras y específicas para la creación de tu investigador en cada una de las siete épocas, unas normas actualizadas para el combate y una pizca de otros temas, como ideas para la aventura, monstruos específicos y sociedades de investigadores.

Algunas ambientaciones, como *Luz de gas* y *Tierras del Sueño,* resultarán familiares a muchos jugadores veteranos. Otras, como *Islandia Mítica, Ícaro* y *La siega,* son completamente nuevas. Este libro no solo sirve a los jugadores de las diferentes épocas, sino que actúa como un manual básico para aquellos que aún no han desarrollado ninguna de sus partidas fuera de los años veinte o la época actual. Como siempre, se anima a los jugadores a probar los diferentes escenarios aquí descritos, ya que cada uno de ellos supone una experiencia única y diferente a los períodos contextuales básicos.

Algunas ambientaciones, como *Ícaro* y *La siega,* son completamente nuevas y se plantean como posibles visiones futurísticas. El futuro no está establecido, por lo que no pueden descartarse distintas versiones de esta ambientación. Este material está diseñado para inspirar y poner al Guardián al volante para ajustar los contenidos con el objeto de construir el escenario.

Al final del libro se incluyen nuevas hojas de investigador para cada una de las aventuras. Los investigadores pueden fotocopiar y escanear las hojas para guardarlas en el ordenador e imprimirlas cuando sea necesario. También puedes descargarlas desde edge-studio.net.

Lo que está claro es que, sin importar la época, siempre habrá unos resueltos investigadores dispuestos a frustrar los planes y maquinaciones de las sectas de los Mitos de Cthulhu. Que estas valientes y temerarias personas tengan éxito o fracasen dependerá de ti y tus compañeros. Ha llegado el momento de contar su historia...

CAPÍTULO 1

CTHULHU INVICTUS

«Todo aquello que oímos es una opinión, no un hecho. Todo aquello que vemos es una perspectiva, no la verdad.»

—Marco Aurelio

Por la gloria de Roma

A miles de kilómetros de la civilización, en la costa de una isla recién invadida, los legionarios romanos se acurrucan alrededor de las fogatas. Para mantener los ánimos altos y protegerse de la fría noche, pasan el rato jugando a los dados y contando historias de fantasmas. Confían en que sus fortificaciones mantengan a raya a los bárbaros. Sin embargo, los bárbaros son la última de sus preocupaciones. Al otro lado de la muralla, unas pequeñas figuras se mueven agitadas en la oscuridad en busca de un nuevo huésped.

En medio del mayor océano conocido por el mundo, un mercader egipcio otea el horizonte en busca de tierra y seguridad. Los piratas acechan en el mar, evitando a la flota romana y dando caza a cualquier navío que se cruza con ellos. Los hombres del mercader van bien armados, pero no bajará la guardia hasta divisar la costa. No se percata de las criaturas que danzan bajo las olas, y que alzan lentamente sus garras para intentar volcar la embarcación. Sus hombres no están preparados para enfrentarse a esos demonios marinos.

Los estudiosos griegos de Atenas se ponen eufóricos cuando descubren unos pergaminos que hablan sobre el dios africano de la región más profunda del continente oscuro. Se mueren por leer todo lo que puedan en pro de la ciencia. Su educación no les ha preparado para el hecho de que el dios haya llegado ya a Atenas, y pasan por alto que la ciudad no ha cambiado en cientos de años.

Un grupo de jóvenes corretean por las calles de Herculano camino al tempo de Vesta, rechazando a los viejos lujuriosos y a los soldados que acaban de volver del frente y están ansiosos por gastarse el dinero. Solo ellas saben que su castidad protege al mundo de un horror innombrable. De fracasar en su misión, Roma caería bajo el capricho de un dios depravado.

El sudor y la mugre cubren a una joven parta que extrae la espada de las entrañas de otro monstruo que ha surgido de la arena. A su alrededor, varias criaturas más resurgen de las dunas y se abalanzan sobre ella. La joven, tras echar un rápido vistazo y asegurarse de que las familias a las que protegía han escapado, alza su arma y carga contra los monstruos. Su grito de batalla resuena sobre las dunas.

Este es el mundo de *Cthulhu Invictus*, un juego de rol de terror en la época del Imperio romano.

Creación de personajes

En general, la creación de personajes en *Cthulhu Invictus* funciona igual que en la séptima edición de *La llamada de Cthulhu*. Un cambio destacable es la introducción de los «presagios de nacimiento». Los romanos eran gente supersticiosa y los sucesos que ocurrían en el momento del nacimiento podían, a su parecer, influenciar la vida del recién nacido. Haz una tirada de 1D10 y consulta la tabla que aparece en la siguiente página.

Sugerencias para el trasfondo

Utiliza las tablas que aparecen a continuación para elaborar los detalles del trasfondo de tu investigador o úsalas para inspirarte a la hora de decidir qué tipo de personaje quieres crear.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS (DIVINIDAD TUTELAR)

1. Júpiter, rey de dioses
2. Juno, reina de dioses
3. Neptuno, dios del mar
4. Marte, dios de la guerra
5. Venus, diosa del amor
6. Minerva, diosa de la sabiduría
7. Baco, dios del vino
8. Saturno, dios del tiempo
9. Vesta, diosa del hogar
10. Plutón, dios de la riqueza

ALLEGADOS

1. Senador
2. Cónyuge
3. Hermano o hermana de acogida
4. Padre o madre
5. Cortesana
6. Cónsul
7. Sacerdote
8. Viejo amigo, ahora un enemigo acérrimo
9. Hijo o hija
10. Esclavo

~ Presagios de nacimiento ~

1D10 Suceso (en el momento del nacimiento)	Nombre/Detalles
1	Se quemó un templo: –10 Suerte
2	Una lechuza ululó en la distancia: –5 CON
3	El padre tuvo una visión en la que un dios abrazaba a la madre: +5 FUE
4	El ejército romano ganó una importante batalla: +10 Táctica, –10 Charlatanería
5	El nacimiento fue la tercera buena noticia del día: +10 Suerte
6	Cayó un rayo en los alrededores: +10 Encanto, –10 Escuchar
7	Una serpiente visitó a la madre durante el embarazo: +5 INT
8	Las entrañas de un toro sacrificado fueron propicias: +5 CON
9	El león anduvo junto al padre sin atacar: –5 FUE
10	Una bandada de cuervos fue avistada sobre la ciudad: –5 INT

LUGARES SIGNIFICATIVOS

1. El Panteón de Roma
2. Circo Máximo
3. El Foro (Senado)
4. Templo de la deidad patrona
5. Unas fuentes termales donde la gente se baña
6. El lugar de tu nacimiento
7. Una granja
8. La guarnición
9. Aegyptus (Egipto)
10. Tu villa

POSESIONES PRECIADAS

1. Joyas
2. Un objeto religioso
3. Un botín de guerra
4. Un arma
5. Parte de una armadura
6. Un animal
7. Una estatuilla
8. Un instrumento musical
9. Un objeto de tu hogar
10. Un pergamino

Ocupaciones de ejemplo

Una sociedad constituida por una mezcla de urbanización y vida rural tiene un sinfín de ocupaciones. Aquí tienes unos ejemplos de las ocupaciones disponibles para los investigadores.

AUGUR

Crees que puedes predecir el futuro. Ya sea leyendo el patrón de vuelo de los pájaros, observando las entrañas de una oveja, meditando, o por medio de las matemáticas, la gente confía en tu poder de adivinación. Sin embargo, ahí fuera hay muchas cosas que aún no comprendes.

Habilidades: Arte/Artesanía (Pociones), Buscar libros, Charlatanería, Ciencia (Augurio), Ciencias ocultas, Medicina, Naturaleza, Perspicacia. Si el jugador quiere, y el Guardián lo permite, el Augur puede empezar a jugar con el hechizo Augurio en lugar de alguna de las habilidades mencionadas.

Puntos para habilidades de ocupación: POD×2 + INT×2

Posición social: 30-60

Hechizo: augurio

Coste: 4 puntos de magia; 1D2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Al ejecutar el hechizo, la persona es capaz de ver el futuro si posee la sabiduría necesaria para entender el presagio. Las herramientas necesarias para adivinar el futuro varían desde las entrañas de un animal o de los posos del té hasta unas runas.

El hechicero entenderá el augurio siempre y cuando saque una tirada igual o mayor al POD del augurio. El presagio puede presentarse de forma vaga, sutil, onírica o en forma de verso encriptado, pues el futuro no es un libro que pueda leerse, sino un mensaje o una impresión en la mente del brujo. Si se el hechizo se ejecuta con éxito, los investigadores recibirán como mínimo un dato de utilidad.

Otros nombres alternativos: *Presagio, Predicción, Leer las runas, El ojo del destino.*

CIRUJANO

Muchos de los que aseguran ser cirujanos no son más que matarifes (con suerte) o verdugos (en el peor de los casos), pero tú quieres que todos sepan que contigo están en las mejores manos. Mucha gente se burla de tus habilidades y prefiere el consuelo de las hierbas y los susurros de una mujer sabia. Sin embargo, cuando tienen una flecha atravesándoles el culo, no se lo piensan dos veces antes de llamar a tu puerta. A veces se te acercan hombres sombríos preguntándote si puedes elaborar un tónico con veneno de cobra o algún otro ingrediente... y pagan demasiado bien como para rechazar el encargo.

Habilidades: Arte/Artesanía (Pociones), Buscar libros, Contabilidad, Descubrir, Leer y escribir, Medicina, Perspicacia, Primeros auxilios.

Puntos para habilidades de ocupación: INT×2 + POD×2

Posición social: 0-20

CORTESANA

Le ofreces tu compañía a aquellos que pueden pagar el precio. Puede que seas prostituta en un templo y vendas tu cuerpo por tu diosa, o puede que seas un gigoló, miembro de la élite, muy instruido y perteneciente a una familia de clase media, y con cierto renombre gracias a su estimulante conversación.

Habilidades: Arte/Artesanía (Oratoria), Charlatanería, Encanto, Escuchar, Imperio, Leer y escribir, Perspicacia y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: INT×2 + APA×2

Posición social: 30-50

DESCUBRIDOR

En ocasiones, los prefectos y los senadores no quieren mancharse las manos y prefieren enterarse de los secretos de sus rivales a través del trabajo de otros. Y ahí es donde entras tú. Mitad espía, mitad investigador privado y mitad matón, tu misión es meter las narices en la vida de otros sin que se enteren.

Habilidades: Buscar libros, Charlatanería, Descubrir, Encanto, Escuchar, Imperio, Perspicacia, Persuasión.

Puntos para habilidades de ocupación: POD×2 + APA×2

Posición social: 0-50

ESPECULADOR

Sirves en la Legión como explorador, comando y en ocasiones haces las veces de negociador. Buscas los mejores terrenos para acampar, la tierra más fácil de defender y los puntos débiles del enemigo. Por el camino negocias con los pueblerinos para conseguir recursos, salvoconductos y las condiciones de su rendición. Puedes pasar meses sin ver una cara romana amiga.

Habilidades: Combatir (Espada), Descubrir, Escuchar, Leer y escribir, Naturaleza, Otras lenguas, Sigilo, Trepar.

Puntos para habilidades de ocupación: CON×2 + INT×2

Posición social: 20-40

GLADIADOR

Puede que seas un esclavo que lucha por su libertad o quizá seas un ciudadano que intenta ganarse la vida. Sea cual sea tu situación, combatir pasa a un segundo plano cuando tienes que entretener a las masas. Cada combate puede ser el último, pero al menos te irás con honor envuelto en un resplandor de gloria.

Si empezaste tu vida como esclavo o prisionero de guerra, habrás pasado dos años entrenando en la academia de gladiadores preparándote para luchar en la arena. Si eras un hombre libre al que eligieron para convertirse en gladiador, acabaste en el anfiteatro sin haber pasado por ningún tipo de entrenamiento.

Habilidades: Combatir (Pelea), Lanzar, Perspicacia, Primeros auxilios, Sigilo, Trepar y otras dos especialidades de Combatir.

Puntos para habilidades de ocupación: INT×2 + elegir entre FUE×2 o DES×2

Posición social: 40-60

GRANJERO

Roma necesita tu ayuda para sobrevivir. Puede que tengas una pequeña porción de tierra cultivable en Italia o quizá tengas kilómetros de campos de trigo en Egipto. En cualquier caso, Roma necesita todo lo que tengas que ofrecer y eso puede hacerte un hombre muy rico.

Habilidades: Arte/Artesanía (Agricultura), Contabilidad, Equitación, Naturaleza, Primeros auxilios, Reparar y construir, Seguir rastros y Trato con animales o Conducir animales de tiro.

Puntos para habilidades de ocupación: POD×2 + CON×2

Posición social: 20-40

LEGIONARIO

Eres la columna vertebral de la Legión. Sin ese robusto brazo que blande la espada y ese poderoso escudo, el Imperio caería ante sus enemigos. Estás mejor entrenado y tienes más talento que cualquier enemigo al que jamás vayas a enfrentarte (o eso te dice continuamente tu comandante). Puedes ser un nuevo recluta o un soldado veterano.

Habilidades: Combatir (Escudo), Combatir (Espada), Combatir (Pilum), Descubrir, Imperio, Primeros auxilios o Reparar y construir, Saltar y Trepar.

Puntos para habilidad de ocupación: FUE×2 + CON×2

Posición social: 30-50

MERCADER

En un imperio tan grande hay un mercado para todo y para todos, y tú te has propuesto cubrir todas las necesidades. Quizá exportes cerámica de Britania a Egipto y grano de Egipto a la Galia. Puede que seas un mercader de poca monta con una pequeña ruta de comercio o quizá seas un magnate con toda una flota bajo tu mando.

Habilidades: Charlatanería, Contabilidad, Encanto o Persuasión, Imperio, Leer y escribir, Otras lenguas, Otros reinos y Tasación.

Puntos para habilidades de ocupación: INT×4

Posición social: 20-40

PELTASTA

Experto en las armas a distancia, tus antepasados eran los honderos ibéricos que llevan cientos de años sirviendo en los ejércitos de Roma y en los de sus enemigos. Quizá no te enfrentes a tus enemigos cuerpo a cuerpo, pero el papel que juegas es igual de importante. Llevas tres hondas, cada una con un alcance distinto, y un surtido de proyectiles para cada tipo de enemigo. Tienes vista de pájaro, eres rápido y diestro.

Habilidades: Armas a distancia (Honda), Arte/Artesanía (Peletería), Combatir (Pelea), Esquivar, Lanzar, Reparar y construir, Sigilo y Trepar.

Puntos para habilidades de ocupación: INT×2 + DES×2

Posición social: 30-50

Habilidades

En la hoja de investigador de *Invictus* tienes una lista completa con todas las habilidades disponibles en esta época. A continuación vamos a ver las habilidades que cambian con respecto a *La llamada de Cthulhu* o que aparecen aquí por primera vez.

ARMAS A DISTANCIA (VARÍA %) [ESPECIALIDADES]

Esta habilidad representa la maestría del personaje con armas a distancia como arcos, ballestas u hondas. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No se pueden invertir puntos en la habilidad genérica «Armas a distancia».

Arco (10%): Puede ser un arco compuesto o un arco corto de madera.

Ballesta (20%): Una ballesta romana, una versión más rudimentaria de la posterior (y más conocida) ballesta medieval.

Honda (15%): Por lo general, se trata de una correa de cuero que debes sujetar con la mano o adherir a una vara, y con la que puedes lanzar piedras y otros proyectiles pequeños.

ARTE/ARTESANÍA (POCIONES) (05%)

Con esta habilidad, el investigador es capaz de identificar, mezclar y proporcionar infusiones, venenos, antídotos y alucinógenos.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Reunir los ingredientes correctos y preparar una poción que pueda venderse.
- **Dificultad difícil:** Crear una poción particularmente efectiva o cara; identificar ingredientes poco comunes o desconocidos.

Ejemplos de tiradas forzadas: Sustituir algunos ingredientes; tardar el doble de tiempo en elaborar la poción; estar tan concentrado que te olvidas de comer o beber y te ves obligado a hacer una tirada de CON para evitar desmayarte.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Se produce una explosión que causa 1D6 de daño a todos los que están alrededor; la poción tiene el efecto contrario al deseado; la poción suelta un gas inodoro e incoloro que causa 1D6 de daño o provoca alucinaciones.

CÍVICA (10%)

Esta habilidad incluye el conocimiento y comprensión del personaje de las leyes y del gobierno romano. Puede utilizarse para navegar por el sistema bizantino de la política romana, incluyendo cómo sobornar a una persona de alto rango y prestigio sin provocar una ofensa. Usar Cívica te ayuda a identificar quién trabaja para quién y quién le debe qué a quién dentro del sistema político.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Saber a quién hay que untar; comprender los procedimientos legales.
- **Dificultad difícil:** Saber quién controla el puerto en un lugar al que acabas de llegar; sobornar a alguien cuando te pillan con las manos en la masa.

Ejemplos de tiradas forzadas: Irte de juerga y enterarte de la comidilla del día; espiar; investigar.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La persona a la que sobornaste te está chantajeando; el sectario se ha enterado de tu maniobra política y no te quita los ojos de encima; lo que sea que has hecho es ahora de dominio público y se ríen de ti (pierdes 1D10 de Posición social).

COMBATIR (ESCUDO) (15%)

La habilidad de usar el escudo como arma. Utilizar un escudo improvisado requiere una tirada de habilidad en nivel Difícil. El usuario puede usar esta habilidad en lugar de Esquivar durante el combate.

CONDUCIR ANIMALES DE TIRO (20%)

El usuario es capaz de llevar un carro tirado por uno o dos animales, ponerle los arreos a los caballos o bueyes y cuidar de los animales. A menos que el jugador sea un comerciante libre, lo más seguro es que los animales pertenezcan a otra persona.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Llevar un carro en malas condiciones sin que los animales sufran heridas.
- **Dificultad difícil:** Llevar un carro con animales heridos o enfermos, o en unas condiciones nefastas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Aminorar la velocidad y tardar más en llegar a tu destino; manipular las ruedas del carro; llevar a los animales a pie.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El carro se estropea (por ejemplo, se le sale una rueda); los animales se lesionan; los pasajeros se caen del carro y puede que se hagan daño.

IMPERIO (25%)

Esta habilidad representa el conocimiento que tiene el personaje sobre el Imperio romano, incluyendo su historia, sus costumbres sociales y su mitología. Puede utilizarse para recordar o determinar qué religiones son populares ese año, qué gladiador ganó los juegos pasados, o si Roma fue fundada por Rómulo o Remo. Roma es omnipresente, por lo que hasta los investigadores del primer siglo que no son nativos del Imperio tienen esta habilidad e incluso en un área como Kush, que aún no ha sido conquistada, la gente ha oído hablar de Roma.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Conocer datos famosos sobre el Imperio; saber qué sacrificios se ofrecen a los dioses; recordar noticias actuales del Imperio.
- **Dificultad difícil:** Recordar los nombres de los personajes políticos de menor importancia y del personal militar; ser capaz de nombrar todos los dioses de la localidad.

Ejemplos de tiradas forzadas: Hacer preguntas; llevar a cabo una investigación más detallada; tocar algo que no debe ser tocado.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Metes la pata y pierdes 1D10 de Posición social; presentas el sacrificio equivocado y enfureces a los sacerdotes; te pones en evidencia y ofendes a tu invitado al olvidar honrar el papel que tuvo su familia en la conquista de la Galia.

OTROS REINOS (20%) [ESPECIALIDADES]

Esta habilidad representa lo que el investigador sabe sobre la gente, los lugares y las leyendas de oros reinos más allá del Imperio, o de los lugares más recónditos del Imperio. Dicha información suele proceder de cotilleos, pero también puede provenir de los libros u otras fuentes de conocimiento. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad de un reino o un lugar concreto. No se pueden invertir puntos en la habilidad genérica «Otros reinos».

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Recordar información geográfica; entender las costumbres locales, conocer las supersticiones y el folklore del lugar.
- **Dificultad difícil:** Recordar el título o el puesto de una persona; reconocer palabras sencillas o comunes; recordar un hecho extraño o conocer un dicho popular.

Ejemplos de tiradas forzadas: Emplear más tiempo en la investigación; hacer preguntas; seguir adelante con la esperanza de recordar una ruta.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Recuerdas mal la información; ofendes a alguien; te pierdes o te metes en líos.

PERSPICACIA (05%)

Usa esta habilidad para observar a otra persona, analizar su comportamiento y deducir sus motivos.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Perspicacia se puede usar contra cualquier tirada de interacción social:** Intimidar, Charlatanería, Persuasión y Encanto. Se puede utilizar también para descubrir la verdadera identidad de alguien que va disfrazado (cuando una persona está usando la habilidad Arte/Artesanía (Actuar), por ejemplo).

- **Dificultad normal:** Leer las intenciones de alguien o saber si está mintiendo, si su habilidad principal (Intimidar, Charlatanería, Persuasión y Encanto) está por debajo del 50%.
- **Dificultad difícil:** Leer las intenciones de alguien o saber si está mintiendo, si su habilidad principal (Intimidar, Charlatanería, Persuasión y Encanto) está entre el 50% y el 89%.

Ejemplos de tiradas forzadas: Ser poco sutil y hacer preguntas personales e íntimas o preguntar directamente sobre el objetivo; sumergirte en la vida de una persona para poder pensar como ella y comprender sus motivaciones.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Le desvelas tus intenciones al objetivo; el objetivo se ofende con tus preguntas indiscretas y se niega a seguir hablando contigo o actúa contra ti; tú no lo sabes, pero el objetivo trabaja con tus adversarios, por lo que inconscientemente les revelas a ellos tus planes.

POSICIÓN SOCIAL

En *Cthulhu Invictus*, Posición social es el equivalente a Crédito. Cada ocupación tiene unos rangos de Posición social ya establecidos y los jugadores pueden asignar puntos de ocupación a dicho rango durante la creación de su personaje.

Un investigador vale tanto como su reputación. Sin ella, no es nadie; un forajido o puede que un esclavo de baja casta, a ojos de la sociedad. La habilidad Posición social se centra en la capacidad del investigador para desenvolverse por la sociedad.

La Posición social es un índice de la reputación personal y el rango de cada uno. Indica también el poder para trocar, pero lo más importante es que permite al investigador tener conexiones que le darán acceso a gente importante.

La Posición social, más que una habilidad, es un indicador de la eficacia para intercambiar unos bienes o servicios por otros, por lo que no debe marcarse como el resto de habilidades. Una Posición social elevada puede ser un recurso útil en juego y, por tanto, debe adquirirse con puntos de habilidad cuando se crea un investigador. Cada ocupación tiene un rango establecido de Posición social y el jugador debe gastar sus puntos de habilidad para obtener una puntuación.

La Posición social de un investigador puede variar con el tiempo. Los investigadores de Mitos de Cthulhu son propensos a la locura, y eso puede llevarles a comportarse de forma extraña en el momento menos oportuno y a que su Posición social se vea afectada negativamente.

REPARAR Y CONSTRUIR (20%)

Todo investigador puede reparar o construir equipo sencillo, barcos, tejados y objetos similares. Esta habilidad no reemplaza a la dedicada habilidad Arte/Artesanía; por ejemplo, un carpintero habilidoso puede crear objetos con facilidad y estos siempre serán mucho mejores que los que han sido creados con la habilidad Reparar y construir (por ejemplo, más duraderos, mejor construidos, resistentes y vendibles).

Esta habilidad permite elaborar reparaciones simples, aunque no puede utilizarse para reparar escudos o armas. Con esta habilidad, el investigador puede crear trampas de caída, cepos y otro tipo de trampas para cazar animales o humanos, aunque quizá necesites herramientas y materiales especiales.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Reparar objetos simples; crear trampas sencillas.
- **Dificultad difícil:** Utilizar materiales distintos a lo habitual (por ejemplo, materiales inusuales o de peor calidad) para hacer reparaciones; elaborar trampas complejas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Utilizar objetos que no son adecuados para la tarea; emplear más tiempo del necesario para lograr tu cometido.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Se rompe el objeto; te quedas sin recursos; parece que el objeto funciona, pero se rompe en el peor momento posible; la trampa acaba hiriéndoos a ti o a alguien que conoces.

Equipo

Hay varios ejemplos de armas y armaduras en el **Capítulo 4**.

Sociedades de investigadores

Las organizaciones y asociaciones privadas estaban a la orden del día en la antigua Roma y en todo el Imperio. En particular, los gremios de comerciantes eran muy comunes (tejedores, médicos, profesores, artistas, etc.) y existían para proteger a sus miembros y defender los interés de dicho comercio. Por lo general, estas sociedades centraban sus esfuerzos en su localidad y no prestaban atención a lo que sucedía en otras ciudades. Algunos comerciantes sí que mostraban cierto interés por el mundo exterior, sobre todo si se dedicaban a importar o exportar mercancías.

Las asociaciones religiosas también eran habituales, normalmente bajo el nombre de *collegiums*, y su función era mantener activo el culto y promover sus enseñanzas al público. El miedo a las políticas radicales y a ciertas enseñanzas religiosas consideradas peligrosas llevó a que todas estas asociaciones tuvieran que estar autorizadas por el Estado. Así mismo, se llevaban a cabo pequeños encuentros religiosos privados en los que los miembros de una casa se reunían para honrar a un dios en concreto, realizando sacrificios y compartiendo una comida. Por lo general, los miembros de dichas organizaciones se preocuparan por los intereses del resto y se apoyaban en los momentos difíciles.

Cualquier investigador puede ser miembro de una organización comercial o religiosa; sin embargo, las asociaciones más pequeñas pueden ofrecerles a los Guardianes un suelo más fértil a la hora de desarrollar tramas e intrigas para el marco de la historia.

Los Mitos en la civilización antigua

¿Cómo pueden los Mitos sembrar el terror en un mundo supersticioso? Después de todo, si los romanos creen los rumores sobre la existencia de criaturas monstruosas en tierras lejanas, ¿cómo puede un encuentro con un profundo quebrarles la mente? Hay una gran deferencia entre escuchar o creerse historias sobre lo sobrenatural y confirmar esos miedos de primera mano.

Para empeorar la situación, los romanos creían en un mundo ordenado. Creían que si se llevaban a cabo las plegarias y los sacrificios adecuados y se mantenía el orden natural de la sociedad, la vida te sonreiría. Sin embargo, los Mitos demuestran que todo se pudre y se descompone desde el interior. Los Mitos resultan desconocidos y se alejan de las supersticiones y creencias de los ciudadanos de a pie. La gente prefiere el orden y la salud, mientras que los Mitos traen caos y corrupción.

Un aspecto de la sociedad ordenada es la veneración al culto imperial y otros dioses romanos. Es ilegal adorar a otra deidad y aquellos que lo hacen son menospreciados y, en el peor de los casos, condenados a morir. Venerar una deidad de los Mitos es elegir apartarse de los roles establecidos por la sociedad y convertirse en una amenaza, un enemigo de todo lo que se considera correcto en el mundo. Los Mitos nos demuestran que el miedo a lo ajeno está más que justificado. Pensad en los bárbaros y sus oscuras sectas trayendo la ruina al Imperio.

Los romanos sostienen que sus dioses son parte de su mundo, que son capaces de traer la suerte o la desgracia a los merecedores e indignos por igual. Creen que los dioses son reales. Al enfrentarse a la cruda realidad de que sus dioses no son más que un mito, una fantasía o (peor aún) una fachada tras la que se esconden los nauseabundos rostros de las criaturas del Mito, demasiado inhumanas para ser comprendidas, la visión que tienen los romanos del mundo se desmorona y a partir de ahí el descenso a la locura es inminente.

Idea para el argumento

El patrón de los investigadores les convoca a todos a su villa en el campo hispano. Se trata de un rico mercader de grano y su último encargo de Aegyptus no ha llegado aún al puerto de Ostia. El patrón quiere que los investigadores averigüen qué le ha pasado a su barco y a su grano.

En Ostia, los investigadores descubren que el navío nunca llegó al puerto. Deciden viajar a las tierras arenosas de Aegyptus, donde por fin avistan el barco atracado en el puerto. La tripulación está esperando a su capitán, y la bodega de carga sigue vacía.

¿Habrá el capitán abandonado el barco para esconderse de aquellos a los que ha ridiculizado? ¿O le habrá secuestrado una extraña y siniestra secta que acaba de llegar al puerto? ¿Qué ha pasado con el grano? ¿Lo habrán robado? ¿O quizá el capitán descubrió lo que había escondido entre la mercancía y se ha propuesto destruirlo? ¿Qué papel juegan los adoradores del Faraón Negro, que permanecen al acecho en las sombras y no paran de hacer preguntas sobre el grano desaparecido?

CAPÍTULO 2

CTHULHU EDAD OSCURA

«Estoy destinado a vivir entre tormentas cambiantes y desconcertantes. Pero quizá, si como espero y deseo, vives largo tiempo tras mi muerte, a ti te acontezca una época mejor. Cuando la oscuridad se haya desvanecido, nuestros descendientes podrán volver en el antiguo y puro resplandor.»

—Petrarca

Un mundo iluminado solo por el fuego

El antiguo imperio se desmoronó hace siglos, llevándose consigo su cultura y conocimiento. Los señores de la guerra y la iglesia universal se disputan entre ellos el derecho a proclamar un nuevo imperio, mientras se promueve la cultura y el conocimiento en tierras lejanas y monasterios recónditos. Los lobos marinos, los señores a caballo y los últimos vestigios del paganismo ponen a prueba las fronteras de los reinos emergentes: quemando, saqueando y anexionando todo a su paso. La oscuridad acecha y la gente tiene todo el derecho a temerla, pues en ella el demonio se mofa y te engatusa. Los hombres se adentran en los bosques y nunca más regresan; las mujeres desaparecen de camino hacia el mercado, y los niños fallecen a causa de terribles enfermedades. Tu comunidad es el lugar más seguro, alejado de los criminales y los monstruos.

El mundo cambiante es aterrador, pero no es eso lo que alienta a hombres y mujeres a resguardarse en la seguridad de sus chozas cuando cae el sol y la oscuridad se apodera del lugar. Los inquietos muertos, elfos, hadas y otros seres malévolos acechan en el campo. Algunos se ven arrastrados al conflicto con la humanidad debido a la expansión del ser humano, mientras que otros han estado ahí siempre, mucho antes que el hombre, y no tienen intención de marcharse. Muchos otros están en guerra con la humanidad de mano de los hombres y mujeres que aún practican las viejas costumbres, luchando contra los tentáculos invasores de la iglesia.

Las criaturas que acechan en las sombras y aquellos que comulgan con ellos no son lo más aterrador de este mundo. Ocultos en los recesos del tiempo y los ángulos del espacio, conceptos que una persona normal no puede ni llegar a entender, residen unos entes que están más allá del bien y el mal. Unas pocas almas valerosas descubren la existencia de estos entes y hacen todo lo que está en su mano (usando todas las herramientas inútiles que tienen a su disposición) para devolverlos al lugar del que vinieron. Al mismo tiempo, un violento señor de la guerra en su castillo fortificado o un clérigo ansioso de poder en su abadía, descubren las promesas que dichos entes les susurran al oído. Promesas de poder y riqueza; todo ello les será entregado si aceptan servir a los antiguos dioses oscuros.

Cthulhu Edad Oscura sitúa el horror de los Mitos de Cthulhu en el contexto de la Europa de los siglos X y XI. Esta guía proporciona ejemplos de algunas de las reglas y opciones a disposición de los Guardianes y los jugadores paran las partidas que se desarrollan en la denominada Edad Oscura.

Creación de personajes

En general, la creación de personajes en *Cthulhu Edad Oscura* funciona igual que en la séptima edición de *La llamada de Cthulhu*. Un cambio a destacar es la introducción de los Sucesos vitales. Los Sucesos vitales proporcionan otra forma de ayudar a diferenciar entre un investigador y otro, y le da cierta personalidad al trasfondo de un personaje. Tira 1D10 y consulta la **tabla de Sucesos vitales** (ver la página siguiente).

Sugerencias para el trasfondo

Utiliza las tablas que aparecen a continuación para elaborar los detalles del trasfondo de tu investigador o úsalas para inspirarte a la hora de decidir qué tipo de personaje quieres crear.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS.

1. Hay un dios verdadero.
2. Supersticioso.
3. Leal a mi señor en la tierra.
4. Los sacerdotes de la ciudad son unos necios.
5. El trabajo duro lo puede todo.
6. El mal reside en la sociedad y debería ser erradicado.
7. Creyente de las antiguas costumbres.
8. Mi comunidad lo es todo para mí.
9. El dinero es poder y pienso hacerme de oro.
10. No puedes fiarte de los forasteros.

Sucesos vitales

1D10	Suceso Vital
1	Naciste con el saco amniótico: +10 Suerte
2	Tuviste sífilis: –5 CON
3	Te vendieron de niño como esclavo: +5 FUER
4	Desequilibrio de los humores, el personaje es flemático: +10 Perspicacia, –10 Persuasión
5	Desequilibrio de los humores, el personaje es impulsivo: +10 Charlatanería, –10 Perspicacia
6	Desequilibrio de los humores, el personaje es colérico: +10 Persuasión, –10 Escuchar
7	Desequilibrio de los humores, el personaje es melancólico: +10 Arte/Artesanía, –10 Charlatanería
8	Te atacó un oso o un perro: –5 APA
9	Te perdiste en las colinas élficas de pequeño: +5 POD
	Te hirió una «flecha élfica»: –5 TAM

LUGARES SIGNIFICATIVOS

1. Tu lugar de aprendizaje (por ejemplo, el campo que hay detrás de tu choza, la corte de tu señor, donde estuviste de aprendiz).
2. Tu localidad natal (por ejemplo, un pueblo rural, una población con mercado, una ciudad llena de vida).
3. El lugar donde conociste a tu primer amor (por ejemplo, una granja, una iglesia, un lago).
4. Un lugar donde estar a solas con tus pensamientos (por ejemplo, el claro de un bosque, unas murallas, el tejado de una iglesia).
5. Un lugar donde socializar (por ejemplo, el salón de tu señor, una taberna, la casa paterna).
6. Un lugar relacionado con tu ideología/creencia (por ejemplo, una iglesia parroquial, Roma, el monumento Stonehenge).
7. La tumba de un allegado.
8. El hogar familiar (por ejemplo, una granja, el monasterio donde te criaste, el salón de tu señor).
9. El lugar donde fuiste más feliz (por ejemplo, el río, la iglesia, el campo de entrenamiento).
10. Tu lugar de trabajo (por ejemplo, una tienda, un monasterio, un campo de trigo).

POSESIONES PRECIADAS

1. Un objeto relacionado con tu mejor habilidad.
2. Un objeto esencial para desarrollar tu ocupación.
3. Un recuerdo de tu infancia (por ejemplo, una piedra de la suerte, una espada de entrenamiento, una cuchara).
4. Un recuerdo de un difunto (por ejemplo, una joya, un presente en una visita, una flor deshidratada).
5. Algo que te entregó un allegado.
6. Una reliquia sagrada.
7. Algo que encontraste pero no sabes qué es, por lo que buscas respuestas (por ejemplo, un trozo de pellejo raro que no se parece al de ningún animal que conozcas).
8. Algo de una época más oscura (por ejemplo, la punta de una lanza maldita por los pictos).
9. Un arma.
10. Un animal de confianza.

Ocupaciones de ejemplo

El mundo era muy distinto en esa época, pero los papeles que jugaba la gente en la sociedad no difieren mucho de los de hoy en día. Aquí tenéis unos ejemplos de las ocupaciones disponibles en *Cthulhu Edad Oscura*.

CLÉRIGO

Eres hijo de una familia rica o un campesino brillante que llamó la atención de un eclesiástico. Has recibido una educación religiosa formal en un obispado o en un monasterio, y ahora eres secretario, administrador, jurista o arquitecto al servicio de un conde u obispo.

Habilidades: Buscar libros, Encanto, Leer y escribir (Latín o la lengua legislativa del lugar), Otras lenguas (Latín), Persuasión, Reino propio, Religión y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre POD×2 o APA×2

Posición social: 9-99

CURANDERO

Los forasteros creen que eres un lugareño más, pero tus vecinos saben la verdad: tu mentor te otorgó los poderes del mundo oculto. Los aldeanos visitan tu cabaña en busca de curas y pociones, para pedirte consejo sobre el amor o un parto, para que atraigas la lluvia o para que les quites el mal de ojo. ¡Ten cuidado con el siempre suspicaz sacerdote del pueblo!

Habilidades: Arte/Artesanía (Pociones), Ciencias ocultas, Escuchar o Descubrir, Naturaleza, Perspicacia, Primeros auxilios y otras dos habilidades más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4 o POD×4

Posición social: 9-45

EREMITA/HEREJE

Eres un marginado, un vagabundo, una persona acosada por sueños y visiones. Te aferras a señales extrañas y nociones desconcertantes, y te escondes en los bosques, montañas o en una comunidad secreta.

Habilidades: Ciencias ocultas, Escuchar o Descubrir, Naturaleza, Perspicacia, Persuasión, Religión, Sigilo y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: POD×4

Posición social: 0-30

GUARDIA

Trabajas en una ciudad catedralicia para el burgrave (noble) o el obispo. En tiempos de paz no tienes mucho que hacer más allá de entrenar con tus armas y mantenerte en forma.

Habilidades: Combatir (Pelea), Combatir (Lanza), Descubrir, Equitación, Escuchar, Lanzar, Reino propio y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: FUE×2 + DES×2

Posición social: 9-30

GUERRERO (LIBRE)

Eres un guerrero profesional o un audaz aventurero que trabaja por cuenta propia o al que ha contratado un señor de la guerra. Tu caballo, tu arma y tu armadura de cota de malla te llenan de orgullo.

Habilidades: Combatir (Pelea), Equitación, Naturaleza, Reino propio, Seguir rastros, otras dos especialidades más de Combatir y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + FUE×2

Posición social: 9-65

LEÑADOR / PESCADOR

Como trabajador forestal, aprovechas al máximo el bosque: puede que seas un cazador, un apicultor o un leñador que produce carbón vegetal. Si eres pescador, vives en una comunidad pesquera cerca de un lago o del mar.

Habilidades: Arte/Artesanía (elegir una), Escuchar o Descubrir, Lanzar, Naturaleza, Nadar o Sigilo, Orientarse, Pilotar navíos o Seguir rastros y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + INT×2

Posición social: 0-25

MENDIGO

Como indigente, dedicas tu vida a mendigar comida y objetos vendibles de los transeúntes.

Habilidades: Arte/Artesanía (Actuar), Escuchar o Descubrir, Ocultar, Perspicacia, dos habilidades interpersonales (Encanto, Charlatanería, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: POD×2 + APA×2

Posición social: 0-10

MERCADER

Vives en una ciudad o a las afueras de una ciudad catedralicia y te ganas la vida con cuentas bancarias y representantes. Importas vino, especias exóticas y sedas de países paganos, y se los vendes a los arrogantes nobles. Si no eres cristiano, puedes permitirte el lujo de ser cambista y prestamista.

Habilidades: Charlatanería, Contabilidad, Encanto, Leer y escribir, Otros reinos, Otras lenguas y otras dos habilidades más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Posición social: 9-65

MONJE / MONJA

Vives en un monasterio, rodeado de silencio y plegarias, y llevas una vida sencilla. Cuando no estás rezando o cantando, llevas a cabo tareas domésticas o transcribes los manuscritos arcanos que están guardados en la librería del monasterio. Como miembro de la orden, no tienes permitido tener propiedad privada, pero si dejas el monasterio con un permiso especial siempre puedes contar con la hospitalidad y caridad de otros monasterios.

Habilidades: Arte/Artesanía o Ciencia (elegir una), Buscar libros, Escuchar, Leer y escribir (Latín), Lenguaje de signos, Otras lenguas (Latín), Religión y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Posición social: 9-45

ERUDITO

Te pasas la vida en una escuela monástica o episcopal. Eres el receptor y el emisor de la sabiduría divina. Empleas tu tiempo leyendo a los autores clásicos, escribiendo manuales y enseñando. Cuando no estás instruyendo, tiendes a involucrarte en intrigas políticas.

Habilidades: Buscar libros, Ciencia (elegir una), Ciencias ocultas, Leer y escribir (Latín), Otras lenguas (Latín), Persuasión, Reino propio y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Posición social: 9-45

Habilidades

En la Edad Media, la gente confiaba en su ingenio para sobrevivir. En la hoja de investigador de *Edad Oscura* tienes una lista completa con todas las habilidades disponibles en esta época. A continuación vamos a ver las habilidades que cambian con respecto a *La llamada de Cthulhu* o que aparecen aquí por primera vez.

ARMAS A DISTANCIA (VARÍA %) [ESPECIALIDADES]

Esta habilidad representa la maestría del personaje con armas a distancia como arcos, ballestas u hondas. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No se pueden invertir puntos en la habilidad genérica «Armas a distancia».

Arco (10%): Puede ser un arco compuesto o un arco corto de madera.

Ballesta (20%): Una ballesta romana, una versión más rudimentaria de la posterior (y más conocida) ballesta medieval.

Honda (15%): Por lo general, se trata de una correa de cuero que debes sujetar con la mano o adherir a una vara y con la que puedes lanzas rocas y otros proyectiles pequeños.

ARTE/ARTESANÍA (POCIONES) (05%)

Con esta habilidad, el investigador es capaz de identificar, elaborar y dispensar las infusiones, venenos, antídotos y alucinógenos propios de la Edad Oscura.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Reunir los ingredientes correctos y preparar una poción que pueda venderse.
- **Dificultad difícil:** Crear una poción particularmente efectiva o cara; reconocer ingredientes poco comunes o desconocidos.

Ejemplos de tiradas forzadas: Sustituir algunos ingredientes; tardar el doble de tiempo en elaborar la poción; estar tan concentrado que te olvidas de comer o beber y te ves obligado a hacer una tirada de CON para evitar desmayarte.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Se produce una explosión que causa 1D6 de daño a todos los que están alrededor; la poción tiene el efecto contrario al deseado; la poción suelta un gas inodoro e incoloro que causa 1D6 de daño o provoca alucinaciones.

COMBATIR (ESCUDO) (15%)

La habilidad de usar el escudo como arma. Utilizar un escudo improvisado requiere una tirada de habilidad en Difícil. El usuario puede usar esta habilidad en lugar de Esquivar durante el combate.

Conducir animales de tiro (20%)

El usuario es capaz de llevar un carro tirado por uno o dos animales, ponerle los arreos a los caballos o bueyes y cuidar de los animales. A menos que el jugador sea un libre comerciante, lo más seguro es que los animales pertenezcan a otra persona.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Llevar un carro en malas condiciones sin que los animales sufran heridas.
- **Dificultad difícil:** Llevar un carro con animales heridos o enfermos, o en unas condiciones nefastas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Aminorar la velocidad y tardar más en llegar a tu destino; manipular las ruedas del carro; gobernar a los animales a pie.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El carro se estropea (por ejemplo, se le sale una rueda); los animales se hieren; los pasajeros se caen del carro y puede que se hagan daño.

OTROS REINOS (20%) [ESPECIALIDADES]

Esta habilidad representa lo que el investigador sabe sobre las gentes, los lugares y las leyendas de otros reinos. Dicha información suele proceder de cotilleos, pero también puede provenir de los libros u otras fuentes de conocimiento. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad de un reino o un lugar concreto. No se pueden invertir puntos en la habilidad genérica «Otros reinos».

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Recordar información geográfica; entender las costumbres locales, estar al tanto de las noticias de importancia.
- **Dificultad difícil:** Recordar el título o el puesto de una persona; reconocer palabras sencillas o comunes; recordar un hecho extraño o conocer un dicho popular.

Ejemplos de tiradas forzadas: Emplear más tiempo en la investigación; hacer preguntas; seguir adelante con la esperanza de recordar una ruta.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Recuerdas mal la información; ofendes a alguien; te pierdes o te metes en líos.

PERSPICACIA (05%)

Usa esta habilidad para observar a otra persona, analizar su comportamiento y deducir sus motivos.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Perspicacia se puede usar contra cualquier tirada de interacción social:** Intimidar, Charlatanería, Persuasión y Encanto. Se puede utilizar también para descubrir la verdadera identidad de alguien que va disfrazado (cuando una persona está usando la habilidad Arte/Artesanía (Actuar), por ejemplo).

- **Dificultad normal:** Leer las intenciones de alguien o saber si está mintiendo, si su habilidad principal (Intimidar, Charlatanería, Persuasión y Encanto) está por debajo del 50%.
- **Dificultad difícil:** Leer las intenciones de alguien o saber si está mintiendo, si su habilidad principal (Intimidar, Charlatanería, Persuasión y Encanto) está entre el 50% y el 89%.

Ejemplos de tiradas forzadas: Ser poco sutil y hacer preguntas personales e íntimas o preguntar directamente sobre el objetivo; sumergirte en la vida de una persona para poder pensar como ella y comprender sus motivaciones.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Le desvelas tus intenciones al objetivo; el objetivo se ofende con tus preguntas indiscretas y se niega a seguir hablando contigo o actúa contra ti; tú no lo sabes, pero el objetivo trabaja con tus adversarios, por lo que inconscientemente les revelas a ellos tus planes.

POSICIÓN SOCIAL

En *Cthulhu Edad Oscura*, Posición social es el equivalente a Crédito. Cada ocupación tiene unos rangos de Posición social ya establecidos y los jugadores pueden asignar puntos de ocupación a dicho rango durante la creación de su personaje.

En la Edad Media, un investigador vale tanto como su reputación. Sin ella, no es nadie; un forajido a ojos de la sociedad, o puede que un esclavo de baja casta. La habilidad Posición social se centra en la capacidad del investigador para desenvolverse en la sociedad.

La Posición social es un índice de la reputación personal y el rango de cada uno. Indica también el poder para negociar; pero lo más importante es que permite al investigador tener conexiones que le darán acceso a gente importante.

La Posición social, más que una habilidad, es un indicador de la eficacia para intercambiar unos bienes o servicios por otros, por lo que no debe marcarse como el resto de habilidades. Una Posición social elevada puede ser un recurso útil en juego y, por tanto, debe adquirirse con puntos de habilidad cuando se crea un investigador. Cada ocupación tiene un rango establecido de Posición social y el jugador debe gastar sus puntos de habilidad para obtener una puntuación.

La Posición social de un investigador puede variar con el tiempo. Los investigadores de Mitos de Cthulhu son propensos a la locura, y eso puede llevarles a comportarse de forma extraña en el momento menos oportuno y a que su Posición social se vea afectada negativamente.

Andreas, el hijo bastardo de Federico V, tiene poco dinero y un aspecto que pasa desapercibido; sin embargo, se le abren todas las puertas porque conoce a mucha gente influyente. Esta habilidad puede representar las probabilidades de que un prestamista le haga un préstamo o de conseguir engañar a los guardias del conde para tener una audiencia privada con él. Su Posición social puede fluctuar debido a cualquier escándalo o acción heroica. En situaciones especiales, el Guardián puede pedir una tirada de Posición social en lugar de una tirada de Encanto, Charlatanería, Intimidar o Persuasión.

Regla opcional: múltiples posiciones sociales

Dependiendo de lo dura que quiera el Guardián que sea su partida, el investigador podría tener una sola habilidad de Posición social para los encuentros, o podría tener diferentes Posiciones sociales según los diferentes grupos, organizaciones y comunidades. Por supuesto, esto requiere más trabajo y organización, por lo que solo es recomendable si se trata de una campaña larga y hay numerosos grupos y organizaciones que resultan esenciales para la historia.

REINO PROPIO (20%)

Esta habilidad representa lo que el investigador sabe sobre las gentes, los lugares y las leyendas de su propio reino. Dicha información suele proceder de los cotilleos y la tradición. Esta habilidad resulta especialmente útil para conocer el folklore y las supersticiones de tu gente. Puedes utilizar esta habilidad para identificar la procedencia e importancia de un dialecto, para averiguar qué señor gobierna en una tierra y para conocer las supersticiones locales.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Recordar información sobre el folklore de tu tierra; entender las costumbres locales.
- **Dificultad difícil:** Reconocer el blasón de un señor extranjero; recordar un hecho extraño o conocer un dicho popular.

Ejemplos de tiradas forzadas: Pasar más rato (perder la noción del tiempo) escuchando u observando; hablar más tiempo con los habitantes del pueblo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Recuerdas mal la información; ofendes a alguien; te pierdes o te metes en líos.

RELIGIÓN (20%)

La habilidad Religión representa lo que el investigador sabe tanto sobre su religión como sobre otras. Esta habilidad puede utilizarse para cerciorarse de cuáles son los días festivos, recitar a los santos y saber cómo comportarse en una iglesia. Así mismo, el usuario puede identificar amuletos paganos, lugares ceremoniales, dioses locales y espíritus.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Saber qué hacer en un banquete fuera de lo común; recordar el nombre de santos poco conocidos.
- **Dificultad difícil:** Saber qué hacer en un banquete al que nunca habías asistido; recordar el nombre de todos los santos, incluso de los santos menos conocidos del reino de Mercia.

Ejemplos de tiradas forzadas: Hacer preguntas; observar a otros descaradamente; tocar objetos que no deben ser tocados.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Metes la pata y pierdes 1D10 de Posición social; te equivocas por hablar más de la cuenta y enfureces al obispo; alguien a quien estabas imitando comete un error a propósito para dejarte en evidencia.

REPARAR Y CONSTRUIR (20%)

Todo investigador puede reparar o construir equipo sencillo, botes, tejados y objetos similares. Esta habilidad no reemplaza a la dedicada habilidad Arte/Artesanía; por ejemplo, un carpintero habilidoso puede crear objetos con facilidad y estos siempre serán mucho mejores que los que han sido creados con la habilidad Reparar y construir (por ejemplo, más duraderos, mejor construidos, resistentes y vendibles).

Esta habilidad permite elaborar reparaciones simples, aunque no puede utilizarse para reparar escudos o armas. Además, el investigador puede crear trampas de caída, cepos y otro tipo de trampas para cazar animales o humanos, aunque quizá se necesiten herramientas y materiales especiales.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Reparar objetos simples; crear trampas sencillas.
- **Dificultad difícil:** Utilizar materiales distintos a lo habitual (por ejemplo, materiales inusuales o de peor calidad) para hacer reparaciones; elaborar trampas complejas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Utilizar objetos que no son adecuados para la tarea; emplear más tiempo del necesario para lograr tu cometido.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Se rompe el objeto; te quedas sin recursos; parece que el objeto funciona, pero se rompe en el peor momento posible; la trampa acaba hiriéndoos a ti o a alguien que conoces.

Equipo

Hay varios ejemplos de armas y armaduras en el **Capítulo 4**.

Sociedades de investigadores

El concepto de comunidad, tanto como unidades familiares como sociedades extendidas, ya sean pueblos enteros o el castillo de un señor, son muy importantes en la Edad Media. Sin una comunidad, los recursos son limitados. Una persona no puede ser autosuficiente en la Edad Media, por lo que la comunidad trabaja unida para ayudar a la mayor cantidad de gente posible. Sin embargo, esto no implica que sea una utopía en la que todo el mundo tiene cubiertas sus necesidades. ¡Las peleas, las discusiones y las traiciones están a la orden del día! Existen grupos comunitarios que solo ayudan «a los suyos», por lo que si alguien no es miembro de esa comunidad, no están obligados a ayudarle. Un pequeño pueblo puede tener varias comunidades; a veces están en desacuerdo, y a veces se ayudan entre ellas.

Las comunidades proporcionan unas estructuras de apoyo económico y emocional. Cuando alguien cae enfermo, el resto de la comunidad ayuda a su familia, consiguiéndoles comida o incluso trabajando para ellos. Si un caballo se queda cojo y no puede arar los campos, otra persona le prestará su caballo durante unas horas al desafortunado granjero.

Un resultado de la comunidad es el concepto de las reyertas familiares. Los grupos sociales como las familias, los clanes o incluso las comunidades tienen derecho a buscar venganza si hieren o matan a uno de los suyos. No tiene por qué ser una herida física; los insultos y los robos pueden dar paso a una reyerta familiar. Aunque se busca poner fin a la violencia estableciendo unos límites a la hora de buscar venganza, no es tan raro que estas reyertas acaben destrozando a una comunidad cuando ninguna de las partes respeta esos límites y el derramamiento de sangre continúa durante generaciones.

Los Mitos en la Edad Media

Aquellos que son conscientes de los Mitos en la actualidad saben que sus ramificaciones van más allá del espacio y el tiempo. Invalida por completo lo que el hombre moderno acepta como verdad en la ciencia y la historia, y destruye los cimientos de muchas religiones. Esto puede hacerle las cosas más fáciles al Guardián a la hora de presentar los horrores no euclidianos de los Mitos. En la actualidad, o incluso en los años 20 y la época Luz de gas victoriana, la mayoría comparte una visión del mundo científica y en el momento en que algo amenaza esa visión, la locura se abre paso. Representar a una persona de antes de que naciera esa visión científica del mundo puede resultar difícil a los jugadores.

En la Edad Media, las leyes de la ciencia, supuestamente inmutables, no están consolidadas y la religión establece las directrices por las que se rige la forma de ver el mundo. Esto no quiere decir que la gente de esa época fuera tonta. Tienen un profundo conocimiento sobre el mundo, algo que han adquirido mediante la experiencia, el debate y el aprendizaje. Sin embargo, los Mitos no encajan en ese mundo de la misma forma. En lugar de desmenuzar la razón, los Mitos socavan la fe de un hombre hasta que esta se desmorona y se ve teñida por la duda y el escepticismo. Dada la perspectiva religiosa de la Edad Media, aquellos que ven un ente de los Mitos probablemente se referirán a él como diablo, demonio, ángel o espíritu; definiendo a la criatura dentro de la perspectiva que tienen del mundo en lugar de considerarlo un ente alienígena o extraterrestre.

Idea para el argumento

El cuerpo de la mujer del albañil ha aparecido flotando en el río. Se rumorea que el cadáver estaba cubierto por unos horribles y enormes cortes. ¿La habrá matado Aelfhere, el guerrero plagado de cicatrices que ha vuelto del norte? ¿O quizá fue el «hombre viejo del río», una criatura que habita en las cavernas que hay río arriba? ¿O fue su marido, Orflan, en un ataque de furia bajo los efectos del alcohol?

Ahora el cadáver ha desaparecido y los investigadores deben averiguar cómo murió la mujer y por qué alguien ha profanado el cuerpo y se lo ha llevado antes del entierro. La tensión en el pueblo es más que palpable y los vecinos han empezado a acusarse los unos a los otros, por lo que solo es cuestión de tiempo que lleguen a las manos.

CAPÍTULO 3

ISLANDIA MÍTICA

«Al oeste de Noruega, y rodeada por el poderoso océano, nos encontramos la isla conocida como Islandia: una tierra miserable para vivir, pero digna de atención por sus maravillas, tanto extraños sucesos como cosas que escapan a nuestra imaginación.»

—Sajón, *La historia danesa* (Gramático, siglo XII)

La época de las sagas islandesas

Corre el año 930. En el valle de la Asamblea, por primera vez desde el asentamiento en el territorio hace sesenta años, los treinta y seis jefes de las tribus de toda Islandia se congregan alrededor de la Roca de la Ley. Algunos han viajado durante semanas, cruzando campos de lava, glaciares y montañas, para llegar hasta aquí. El primer hombre de leyes elegido, Hrafn Hængsson, proclama que esta tierra debe levantarse siguiendo la ley o ser asolada por el desorden y, a continuación, procede a recitar, por primera vez, el nuevo código de leyes. Así nació la Asamblea Nacional anual y, con ella, la mancomunidad islandesa.

¿Qué es Islandia Mítica?

Islandia Mítica es un suplemento del juego de rol básico que nos trae una mezcla de sagas vikingas islandesas y los cuentos de hadas islandeses. Para los Guardianes que quieran explorar esta extraña y mítica tierra dejamos una breve descripción de la ambientación y una guía para poder usarlo junto a *La llamada de Cthulhu*.

La época de las sagas islandesas es un ambiente perfecto para *La llamada de Cthulhu*. Es una tierra lejana con largas y oscuras noches de invierno que pueden enfriar el alma incluso de los guerreros más valientes.

Los mares que rodean Islandia están plagados de monstruos. Algunos son criaturas gigantescas y terroríficas que hunden los navíos bajo las olas con sus poderosos tentáculos, mientras que otros se asemejan de manera inquietante a hombres deformes que surgen de las profundidades marinas y se dirigen a las playas rocosas arrastrando los pies. En tierra, los muertos abandonan su tumba y deambulan por los campos, donde atacan a cualquier necio que se atreve a viajar una noche de invierno, cuando el mundo está tan frío como el corazón de un hechicero y el doble de oscuro. Y cosas mucho peores le esperan a aquellos que se aventuran por los lugares oscuros que hay bajo las montañas y los volcanes, donde yacen antiguos secretos que permanecen ocultos desde antes de la humanidad.

Sociedad y asambleas

Los propietarios, terratenientes que han nacido libres, juran lealtad al jefe de la tribu, quien a su vez presta su apoyo a sus seguidores en las disputas legales y los conflictos violentos. La posición del jefe es delicada, ya que su poder depende de que haya gente dispuesta a seguirle. En cualquier momento, los seguidores de un líder pueden denunciarle ante una asamblea y jurar lealtad a un jefe distinto.

Islandia es la única nación de la Europa medieval que está gobernada por grupos de hombres libres en lugar de por un rey. Las disputas entre los propietarios se resuelven en las asambleas que se organizan en primavera en cada cuadrante de la región. Los asuntos que no pueden resolverse, o que se consideran de suma importancia, se presentan ante la Asamblea Nacional que se celebra todos los veranos.

Sistema monetario

En lugar de usar la plata como moneda, los islandeses utilizan artículos como el ganado, los productos lácteos y una tela de lana tejida en casa conocida como «vadmal». La unidad de comercio estándar es un «codo» (la distancia que hay del codo a la punta del dedo índice, es decir, unos 50 centímetros) de vadmal.

PRECIOS DE EJEMPLO EN VADMAL:

Capa de lana	8 codos
Vaca	80 codos
Caballo	80 codos
Esclavo	120 codos
Esclava	80 codos
Tierras de cultivo con una granja	4.200 codos
Un drakar vikingo con 18 asientos, velas y remos incluidos	16.000 codos
Una espada ancha	1.200 codos
Una camisa de cota de malla	2.400 codos
1 marco de plata refinada (24 gr)	240 codos
1 marco de oro refinado (24 gr)	1.920 codos

Animales, elfos y troles

Cuando llegaron los colonos, el zorro ártico y el ratón de campo eran los únicos mamíferos que había en la isla. A veces, unos solitarios osos polares que viajaban en témpanos de hielo desde Groenlandia llegaban al norte de Islandia.

Se sabe que los elfos, en ocasiones también llamados «gente oculta», viven junto a los colonos nórdicos. Invisibles ante el ojo humano, solo se dejan ver cuando ellos así lo desean. Al igual que los colonos nórdicos, los elfos se ganan la vida gracias a la agricultura y la pesca. En ocasiones eligen a su pareja de entre los humanos y con el tiempo esas personas se mudan al mundo oculto con ellos. Se dice que los elfos son criaturas amables, pero no dudan en usar poderosas maldiciones mágicas contra aquellos que buscan hacerles daño.

Sin embargo, no todos los elfos son amigables y pacíficos. Algunos vienen a estas tierras en expediciones desde Alfheimur, el mundo de los elfos, y suelen representar un grave peligro para los incautos que se topan con ellos.

Los troles islandeses viven en las montañas, cuevas y acantilados, sobre todo en los acantilados de aves. Al igual que los humanos, estas criaturas viven en pequeños grupos o unidades familiares. Pescan, cultivan la tierra y tienen animales de granja gigantescos. Aunque siempre se ha dicho que son criaturas crueles y aterradoras, suelen vivir en las montañas, cerca de granjas, y no causan ningún problema. Los troles tratan a los humanos como ellos son tratados y siempre están dispuestos a devolver un favor, pero no dudarán en cobrarse una terrible venganza si alguien osa hacerles daño.

LAS TIERRAS AL OESTE

Los islandeses se establecieron en Groenlandia y Vinlandia en los años 985 y 1000 respectivamente. Groenlandia cuenta con dos grandes asentamientos, cada uno formado por cientos de granjas. La colonia de Vinlandia es mucho más pequeña y se ve asediada por los continuos ataques de los *skrælingar* nativos («hombres vestidos con pieles») y de extrañas y malvadas criaturas.

Los Mitos en Islandia

La conversión cristiana llegó a Islandia mucho más tarde que al resto de los países nórdicos. El cristianismo fue adoptado oficialmente en el año 1000, pero la mayor parte del país siguió siendo pagano. El primer obispo de Islandia se nombró en el año 1056.

Huyendo de la persecución, muchas sectas abandonaron sus patrias cristianas en Escandinavia, las Islas Británicas y otras zonas de Europa, y se refugiaron en la Islandia pagana.

SECTA DE LOKI

El dios nórdico Loki, considerado por algunos como una de las muchas formas del dios Nyarlathotep, no es venerado abiertamente en ninguna parte, pero en Islandia la secta ha florecido y crecido desde la llegada de los primeros colonos de Noruega. El dios del caos, la destrucción, la traición y el asesinato suele aparecerse en sueños a sus seguidores y les anima a cometer actos retorcidos, tentándoles con la promesa de poder y los placeres de la carne.

SECTA DE LOS VOLCANES

Algunas sectas aseguran que sus orígenes se remontan a la época hiperbórea. Estos grupos veneran a las deidades que ellos creen que están relacionadas con los numerosos volcanes activos que hay en la isla, como Cthugha, Ghatanothoa o Tsathoggua.

SECTA DE ITHAQUA

Una pequeña comunidad situada al norte de Islandia venera al dios de los vientos del norte, bajo el liderazgo de un islandés que vivió muchos años en Vinlandia y que aprendió la fe de manos de una depravada tribu *skrælingar*.

Magia

La mayor parte del conocimiento mágico está relacionado con hechizos que combinan diferentes runas nórdicas para dar lugar a extrañas formas mientras se entonan palabras de poder. Se cree que las runas fueron un regalo de Odín al hombre y algunos aseguran que en la antigüedad, cientos de inviernos atrás o quizá incluso mucho antes, el conocimiento sobre los hechizos rúnicos que poseía el hombre era asombroso, pero la mayor parte de esa sabiduría hace mucho que cayó en el olvido.

La gente teme a las brujas y los hechiceros por su magia, pero suelen dejarles tranquilos siempre que no usen sus poderes para herir a otros.

Locura

Los investigadores que se dejan dominar por la locura no tienen mucho que hacer. No hay manicomios, curanderos profesionales o chamanes, en Islandia. Si alguien empieza a mostrar un comportamiento extraño e inusual, lo más seguro es que la gente lo atribuya a una maldición mágica. La gente cercana a los locos tiende a buscar un culpable para poder vengarse.

Creación de personajes

En general, la creación de personajes funciona igual que en la séptima edición de *La llamada de Cthulhu*. Aquí te dejamos algunos apuntes para que puedas adaptar tus personajes a esta época.

Nombres

Tu investigador debería tener un nombre vikingo que cuente algo sobre su naturaleza. Cuando hayas elegido un nombre, busca otro para el padre del investigador. La tradición islandesa para nombrar a un hijo es patronímica, es decir, los nombres de familia no pasan de generación en generación, sino que las personas tienen un apellido que está compuesto por el nombre del padre y el sufijo -sson (que reemplaza al sufijo -ur si aparece en el nombre) si es un hombre; o el sufijo -sdóttir, si es una mujer. El nombre del explorador

islandés Leifur Eriksson, por ejemplo, significa «Leifur, hijo de Eirikur», mientras que el nombre de su hermana, Freydis Eiriksdóttir, significa 'Freydis, hija de Eirikur', y el nombre de su padre, Eirikur Thorvaldsson, significa 'Eirikur, hijo de Thorvaldur'.

NOMBRES COMUNES PARA HOMBRES

1. Egill (Intimidante)
2. Njall (Héroe)
3. Gunnar (Batalla)
4. Hrappur (Inteligente)
5. Sturla (Chiflado)
6. Voggur (Hombrecillo)
7. Bjorn (Oso)
8. Sveinn (Muchacho)
9. Grimur (Disfrazado)
10. Hrafn (Cuervo)

NOMBRES COMUNES PARA MUJERES

1. Astridur (Apasionada)
2. Isgerdur (Acantilado helado)
3. Dufa (Paloma)
4. Ulfhildur (Lobo de batalla)
5. Bergdis (Diosa de la salvación)
6. Vigdis (Diosa asesina)
7. Halldora (Roca de Thor)
8. Ingunn (Amante del rey)
9. Birna (Osa)
10. Nott (Noche)

APODOS

1. el Despiadado o la Despiadada
2. el Instruido o la Instruida
3. el Valiente o la Valiente
4. el Sabio o la Sabia
5. el Necio o la Necia
6. el Afortunado o la Afortunada
7. el Meditabundo o la Meditabunda
8. el Maldito o la Maldita
9. el Viajero o la Viajera
10. el Cervecero o la Cervecera

Sugerencias para el trasfondo

Utiliza las tablas que aparecen a continuación para elaborar los detalles del trasfondo de tu investigador o úsalas para inspirarte a la hora de decidir qué tipo de personaje quieres crear.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS/DEVOTO DE...

1-3. Thor, dios del trueno
4-5. Freyr, dios de la fertilidad
11. Odín, dios de la guerra, la magia y la poesía
12. Freyja, diosa del amor y la belleza
13. Njordur, dios de los mares
9-10. El cristo blanco

ALLEGADOS

1. Jefe de la tribu
2. Cónyuge
3. Hermano o hermana de acogida
4. Padre o madre
5. Hermano o hermana de sangre
6. Parientes de sangre, pero no cercanos
7. Sacerdote del templo
8. Viejo amigo, ahora un enemigo acérrimo
9. Hijo o hija
10. Esclavo

LUGARES SIGNIFICATIVOS

1. Los desiertos de arena del sur
2. Un volcán activo
3. La asamblea nacional
4. La casa del jefe de la tribu
5. Unas fuentes termales donde la gente se baña
6. El gran glaciar de agua
7. Los acantilados de la Muerte
8. La tumba de un antepasado
9. Una granja en Groenlandia
10. Una granja en Vinlandia

POSESIONES PRECIADAS

1. Un brazalete de plata
2. Un cuerno para beber
3. Un trozo de hueso con runas mágicas grabadas
4. La espada llamada «Mastica piernas» (elegir un nombre)
5. Los postes de una cama tallados
6. Una vaca
7. Un reloj solar para navegar en alta mar
8. Un cofre de madera
9. Un caballo veloz
10. Un barco mercante o de guerra

Ocupaciones

Nos encontramos ante una sociedad pequeña y esparcida, sin ciudades ni pueblos, por lo que la gente carece de las condiciones necesarias para convertirse en profesionales especializados en la artesanía y otras actividades como ha ocurrido en otras partes de Europa.

Para reflejar esta característica única de la sociedad de la Islandia medieval, los investigadores deben crearse sin tener en cuenta la limitación de las plantillas de ocupación. Esto implica que todos los investigadores reciben un total de puntos de habilidad de EDU×4 más INT× 2 que pueden distribuir entre *cualquiera* de las habilidades.

Habilidades

En la hoja de investigador de *Islandia Mítica* tienes una lista completa con todas las habilidades disponibles en esta época. A continuación vamos a ver las habilidades que cambian con respecto a *La llamada de Cthulhu* o que aparecen aquí por primera vez.

ALFABETISMO (01%) [ESPECIALIDADES]

La habilidad de leer y escribir una lengua; por ejemplo, el latín.

ARMAS A DISTANCIA (VARÍA %) [ESPECIALIDADES]

Esta habilidad representa la maestría del personaje con armas a distancia como arcos, ballestas u hondas. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No se pueden invertir puntos en la habilidad genérica «Armas a distancia».

Arco (10%): Puede ser un arco compuesto o un arco corto de madera.

Ballesta (20%): Una ballesta romana, una versión más rudimentaria de la posterior (y más conocida) ballesta medieval.

Honda (15%): Por lo general, se trata de una correa de cuero que debes sujetar con la mano o adherir a una vara y con la que puedes lanzar rocas y otros proyectiles pequeños.

ARTE/ARTESANÍA (AGRICULTURA) (05%)

Esta habilidad mide la capacidad del individuo de gestionar una granja con éxito, incluyendo mantener a los animales, sacar adelante todo tipo de cultivos y aprovechar al máximo los recursos de la tierra, como los ríos o los caladeros marinos.

Al final de cada estación (en Islandia solo hay dos estaciones, verano e invierno, y cada una dura medio año), todos los personajes deben hacer una tirada de Cultivar de dificultad Normal. Si tienen éxito, el personaje recibirá dos puntos de Posición social. Si fracasa, el personaje perderá dos puntos de Posición social.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Identificar problemas comunes con los cultivos y los animales; pescar o cazar.
- **Dificultad difícil:** Sobrevivir a un invierno especialmente duro sin perder casi nada de tu ganado; plantar cultivos no autóctonos en el clima severo de Islandia.

Ejemplos de tiradas forzadas: Ofrecer un sacrificio y rezar a los dioses para tener una buena cosecha; pasar más tiempo en la granja; obligar a tus esclavos a trabajar más duro.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Los esclavos se revelan; has hecho tantos sacrificios a los dioses que no te queda ganado para alimentar a tu familia, y parece que los dioses siguen sin escuchar tus plegarias; la cosecha no sale adelante; no tienes recursos suficientes para sobrevivir al invierno.

ARTE/ARTESANÍA (POESÍA) (05%)

La habilidad para componer poesía que otorgue perspicacia o un llamamiento a la acción. Muchos de los grandes personajes de las sagas islandesas, incluidos algunos de los mejores guerreros de la historia, eran duchos en el arte de la poesía.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Recitar un poema con la intención de cambiar la actitud de alguien hacia ti; seducir a un miembro del sexo opuesto a través de la poesía.
- **Dificultad difícil:** El jefe de la tribu o un rey te perdona un delito leve al recitar un poema en su honor; lograr que todos dejen lo que tenían entre manos y te escuchen cantar.

Ejemplos de tiradas forzadas: Rehacer tu poema desde cero; menospreciarte a ti mismo para lograr que el sujeto del poema parezca más valiente y fuerte.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Tu poema ofende al público; te echan de un banquete; alguien se siente profundamente ofendido y te desafía a un duelo.

CIENCIAS OCULTAS (20%)

A efectos prácticos es el equivalente a la habilidad Ciencias ocultas que aparece en *La Llamada de Cthulhu;* en *Islandia Mítica*, representa el conocimiento sobre los mitos, supersticiones y folklore. Es habitual que la gente comparta historias sobre criaturas míticas al calor de una hoguera en los largos meses de invierno.

CLARIVIDENCIA (01%)

Aunque no es algo habitual, algunas personas han sido bendecidas con la habilidad de ver el mundo oculto. La habilidad Clarividencia permite al usuario ver y entrar en contacto con el reino de los espíritus.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Comunicarte con el doble animal de una persona (un espíritu semiindependiente que sigue a dicha persona y que se le aparece en sueños para advertirle sobre sucesos del futuro); ver señales de la presencia de una criatura mágica o espíritu.
- **Dificultad difícil:** Ver a un elfo cuando no este no quiere ser visto; ver las casas y animales de los elfos; presenciar la llegada del doble animal de una persona antes de que esta llegue.

Ejemplos de tiradas forzadas: Concentrarte demasiado durante un largo periodo de tiempo; ensimismarte en tu mundo, ajeno a todo lo que te rodea; aplicarte en los ojos un ungüento hecho con hierbas.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Llamas la atención de un elfo o espíritu hostil; ves borroso durante horas; crees que algo completamente mundano, como una gran roca, está habitado por criaturas míticas, cuando no es el caso.

COMBATIR (ESCUDO) (15%)

La habilidad de usar el escudo como arma. Utilizar un escudo improvisado requiere una tirada de habilidad en Difícil. El usuario puede usar esta habilidad en lugar de Esquivar durante el combate.

CONOCIMIENTO REGIONAL (1/2 INT)

Mide el conocimiento de un personaje acerca de la población y las características geográficas de una tierra. Por lo general, este conocimiento se centra en la región nativa de una persona; sin embargo, existen especializaciones que te permiten ir más allá.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Saber quién es el jefe de la tribu local; saber dónde yacen los límites de la comunidad; conocer los senderos principales.
- **Dificultad difícil:** Conocer el nombre de un granjero en particular; saber dónde yacen los límites de una granja específica; conocer senderos secretos o ya olvidados.

Ejemplos de tiradas forzadas: Hacer preguntas; adelantarte para ver si reconoces algo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Ofendes a alguien importante (pierdes 1D4 de Posición social); insultas a alguien y te desafían a un duelo; te pierdes y te adentras en la guarida de alguien o algo.

ESQUIAR (25%)

El uso de esquís para moverse sobre la nieve y el hielo. Esquiar es una habilidad común. En la modalidad de esquí de fondo se suelen utilizar unos bastones para impulsarse.

PERSPICACIA (05%)

Usa esta habilidad para observar a otra persona, analizar su comportamiento y deducir sus motivos.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Perspicacia se puede usar contra cualquier tirada de interacción social:** Intimidar, Charlatanería, Persuasión y Encanto. Se puede utilizar también para descubrir la verdadera identidad de alguien que va disfrazado (cuando una persona está usando la habilidad Arte/Artesanía (Actuar), por ejemplo).
- **Dificultad normal:** Leer las intenciones de alguien o saber si está mintiendo, si su habilidad principal (Intimidar, Charlatanería, Persuasión y Encanto) está por debajo del 50%.
- **Dificultad difícil:** Leer las intenciones de alguien o saber si está mintiendo, si su habilidad principal (Intimidar, Charlatanería, Persuasión y Encanto) está entre el 50% y el 89%.

Ejemplos de tiradas forzadas: Ser poco sutil y hacer preguntas personales e íntimas o preguntar directamente sobre el objetivo; sumergirte en la vida de una persona para poder pensar como ella y comprender sus motivaciones.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Le desvelas tus intenciones al objetivo; el objetivo se ofende con tus preguntas indiscretas y se niega a seguir hablando contigo o actúa contra ti; tú no lo sabes, pero el objetivo trabaja con tus adversarios, por lo que inconscientemente les revelas a ellos tus planes.

POSICIÓN SOCIAL (00%)

La Posición social en *Islandia Mítica* es el equivalente al Crédito. La Posición social indica el respeto que inspira un investigador entre sus compañeros islandeses, su prestigio, su riqueza y el lugar que ocupa en la sociedad. A grandes rasgos, indica el honor de dicha persona.

Cuando generes un personaje, debes adjudicar puntos de habilidad a la Posición social. Una Posición social elevada puede ser un recurso útil en juego y, por tanto, debe adquirirse con puntos de habilidad a la hora de crear un investigador. A continuación se muestran los puntos de Posición social necesarios para pertenecer a los distintos rangos sociales.

La Posición social no se incrementa mediante tiradas de experiencia, sino completando aventuras y llevando a cabo hazañas dignas de mención que se ganen el respeto de la sociedad. La Posición social también se ve beneficiada si el investigador acumula riquezas.

Posición social	Rango social
0	Criminal o vagabundo
01-05	Esclavo
06-10	Liberto
11-20	Arrendatario
21-80	Propietario
80-99	Jefe de una tribu
100	Portavoz de la ley
Una camisa de cota de malla	2.400 codos
1 marco de plata refinada (24 gr)	240 codos
1 marco de oro refinado (24 gr)	1.920 codos

Un investigador vale tanto como su reputación. Cualquier acto deshonroso que llegue a oídos de otros, y por el que el investigador no haya pagado una compensación, le hará perder entre 1D4 y 1D10 puntos de Posición social, según lo que decida el Guardián.

Los investigadores de Mitos de Cthulhu son propensos a la locura, y eso puede llevarles a comportarse de forma extraña en el momento menos oportuno y a que su Posición social se vea afectada negativamente.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Ser aceptado como invitado en el salón del jefe de la tribu o del rey; confían en tu palabra; alguien recuerda un gran hazaña que hiciste.
- **Dificultad difícil:** Presionar a alguien para que te apoye en un proceso judicial; ser aceptado en una expedición vikinga.

Ejemplos de tiradas forzadas: Prodigar regalos a alguien; exagerar tus logros; ofrecer un compromiso arriesgado durante un conflicto.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El diálogo pasa a un segundo plano y se desata la violencia; caes en una trampa.

PROFECÍA (00%)

La habilidad de ver el futuro a través de la adivinación, ya sea leyendo las entrañas de un animal, unas runas u observando algún aspecto de la naturaleza. Solo los personajes con un POD de 80 o superior pueden utilizar puntos de habilidad para obtener la habilidad Profecía.

La naturaleza, interés y veracidad de la profecía la decidirá el Guardián. Se recomienda que las tiradas de Profecía las haga el Guardián en secreto, por lo que en este caso no puede haber tiradas forzadas.

Grados de éxito (una guía):

- **Pifia:** La profecía resulta poco precisa y confusa, y aquellos que actúan guiados por dicha visión corren el riesgo de precipitarse a su muerte.
- **Fracaso:** No se vislumbra el futuro.
- **Normal o Difícil:** Tiene lugar un sueño profético o una visión sobre el futuro.
- **Extremo:** Tiene lugar un sueño profético o una visión sobre el futuro inmediato; el personaje que percibe la profecía recibe como premio un dado de bonificación para usarlo en una tirada futura.

Reglas específicas de la época

Suerte

En la sociedad de la era vikinga, existe la firme creencia de que el individuo nace con una cantidad finita de suerte y, mientras que esta puede gastarse a lo largo de la vida, nunca puede aumentarse. Para reflejar esta creencia se recomienda usar la regla opcional para gastar Suerte de *La Llamada de Cthulhu*, pero una vez gastados, los puntos de Suerte no pueden recuperarse.

Alguien que ha gastado todos sus puntos de Suerte se considera un individuo desafortunado. Se cree que esa persona ya ha «vivido» su destino y que debe de estar a punto de morir. La gente tiende a rechazar a cualquier persona que se ha quedado sin suerte, pues se cree que atraerá el desastre y la muerte.

Equipo

Las armas más usadas en *Islandia Mítica* son el hacha de batalla, una espada ancha, una lanza, un *sax* (un cuchillo largo), un arco y un *atgeir* (arma de asta). Casi todas las armaduras eran de cuero ligero. Solo los propietarios y jefes de tribu que poseían una gran fortuna podían permitirse las camisas de cota de malla.

Hay varios ejemplos de armas y armaduras en el **Capítulo 4**.

Monstruos de ejemplo

Gato gul

Unos gatos negros tremendamente largos y agresivos que escarban en la tierra de los entierros paganos o en los cementerios de las iglesias, desgarrando los cadáveres que están enterrados y alimentándose de ellos. Hace siglos que en Islandia se cuentan historias sobre estas criaturas y algunos aseguran no tienen reparos en atacar a los vivos.

Lo cierto es que estos gatos no son originarios de Islandia, ni siquiera de la Tierra. Los trajo un hechicero que llegó a Islandia con la primera oleada de colonos, allá por el año 860. En su búsqueda de un lugar aislado en el que poder asentarse y practicar la magia negra lejos de miradas indiscretas, el hechicero encontró las ruinas de un puesto remoto hiperbóreo en las profundidades de un sistema de cuevas. Entre los antiguos escombros descubrió unos pergaminos que contenían un conocimiento arcano de gran poder. Elaborando una de las pociones que aparecía en los pergaminos fue como consiguió adentrarse en las Tierras del Sueño. No solo eso, sino que además aprendió a convocar a los gatos procedentes del planeta L'gy'hx (Urano) y usarlos para cumplir su malvado propósito en la Tierra.

La naturaleza de estas bestias se ha visto corrompida por el hechizo de atadura, así como por su larga estancia en la Tierra, por lo que se han debilitado y se ven obligadas a buscar comida entre la basura. Sin embargo, siguen siendo un enemigo peligroso.

Su apariencia es la de un gato muy largo, del tamaño de un perro. Una gruesa piel curtida cubre su cuerpo de un color negro como la noche. De la cabeza les sobresale unos apéndices en forma de cuerno que utilizan para detectar fuentes de energía ambiente, como el calor, a gran distancia.

Pueden hablar la lengua de los humanos; sus voces recuerdan al sonido que producen dos piedras al rechinar la una contra la otra. Es posible negociar con un gato gul y que este te haga favores y te otorgue conocimiento, pero a cambio debes anular el hechizo que le ata a la Tierra. El hechizo de atadura requiere que la criatura lleve a cabo una tarea impuesta por el humano. Dado que el hechicero

se desvaneció mucho antes de imponerle una tarea a estos animales extraterrestres, aún siguen esperando que alguien les dé una orden. Los gatos gul son criaturas retorcidas y astutas, y no dudarán en tergiversar cualquier orden que se les dé para que esta sirva sus propios fines. Aquellos que no cumplan su parte del trato pronto descubrirán que la venganza del gul gato es rápida y terrible.

Gato gul,

gatos de Urano atados por un hechizo

car.	*media*	*tirada*
FUE	55	3D6x5
CON	35	2D6x5
TAM	55	3D6x5
DES	85	(2D6+10)x5
INT	35	2D6x5
POD	55	3D6x5

PV: 9

Bonificación al daño media: 0

Corpulencia media: 0

Movimiento: 9

Combate

Ataques por asalto: 2

Coletazo 45% (25/10), daño 1D10

Zarpazo 45% (25/10), daño 1D6+2

Mordisco 35% (20/8), daño 1D8

Esquivar 60% (15/6)

Armadura: 2 puntos de piel curtida.

Habilidades

Descubrir 70%, Saber onírico 20%, Saltar 80%, Seguir rastros 85%, Sigilo 70%.

Hechizos: Cualquiera que le parezca apropiado al Guardián.

Pérdida de Cordura: Ver a un gato gul produce una pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura.

Utburdur

En la sociedad islandesa de la época vikinga, es prerrogativa del padre elegir si se le otorga un nombre al recién nacido, y se le permite vivir y unirse a su familia, o si, por el contrario, se abandona al bebé a la intemperie y se le deja morir. En épocas de hambruna, cuando la familia no tiene suficiente alimento o cuando el niño nace con deformidades, no es raro que el padre se decante por esta última opción. A veces esos niños abandonados vuelven, décadas más tarde, convertidos en la monstruosidad viviente que se conoce como *utburdur*.

El utburdur es un alma atormentada que acecha a la familia que le abandonó cuando no era más que un bebé, con la intención de acabar con ellos o volverles locos. El utburdur es una aparición corpórea y puede adoptar la apariencia de un humano normal de cualquier edad, aunque por lo general suele decantarse por la de un niño de unos seis años. Es probable que al principio oculte su verdadera identidad para poder entrar en el hogar familiar. Una vez dentro, revela su verdadero y terrorífico aspecto y ataca a todos los presentes.

La luz de la luna puede revelar la verdadera naturaleza de un utburdur. Los personajes que se encuentren al aire libre en compañía de un utburdur pueden hacer una tirada de Descubrir de nivel Difícil. Si tienen éxito, un rayo de la luz se abrirá paso entre las nubes y el investigador contemplará la verdadera forma del utburdur, aquella de un cadáver descompuesto.

Los utburdur son muy fuertes y no dejarán que nada ni nadie se interponga en su venganza. Aunque los padres del utburdur ya hayan fallecido, la criatura intentará destruir a los miembros de la familia que la rechazó que queden aún con vida: hermanos o hermanas, tíos o tías, sobrinos o sobrinas, nietos o nietas, etc.

El cuerpo de un utburdur se derrite cuando se destruye, pero el monstruo vuelve a la noche siguiente, quizá esta vez aparentando una edad diferente, para así engañar a la familia una vez más y poder acercarse a ellos. La única forma de destruir a un utburdur para siempre y que su alma pueda descansar en paz es buscar los huesos del bebé y realizar un entierro adecuado siguiendo las tradiciones religiosas de la familia, ya sea pagana o cristiana.

Utburdur,

el fantasma corpóreo de un niño abandonado

car.	*media*	*tirada*
FUE	105	(4D6+6)x5
CON	80	(3D6+6)x5
TAM	65	(2D6+6)x5
DES	50	3D6x5
INT	50	3D6x5
POD	05	05

PV: 14

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Puntos de magia: 10

Movimiento: 9

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir 60% (30/12), daño 1D4 + bonificación al daño

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: Ninguna.

Pérdida de Cordura: Ver a un utburdur en su forma verdadera produce una pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura (1/1D8 para los miembros de la familia). Oír los gemidos atormentados y sobrenaturales de un utburdur produce una pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura. Los personajes seguirán perdiendo puntos de Cordura cada vez que se produzca un encuentro con un utburdur, incluso aunque ya hayan perdido más de 8 puntos de Cordura, hasta volverse completamente locos.

CAPÍTULO 4

ESPADAS Y FLECHAS

Principales reglas de combate para Cthulhu Invictus, Cthulhu Edad Oscura e Islandia Mítica.

Los combates en la antigüedad eran crueles y sangrientos. Se amputaban extremidades, las heridas se infectaban y la gente moría de formas violentas. En general, el combate en *Invictus*, *Edad Oscura* e *Islandia Mítica* sigue las mismas reglas que en *La llamada de Cthulhu*, pero en estas épocas aparecen por primera vez los escudos y la habilidad Ataque a distancia reemplaza a la habilidad Armas de fuego. A continuación vamos a ver un resumen de las principales diferencias que nos encontramos en las normas de combate a la hora de usar estas épocas con la séptima edición de *La llamada de Cthulhu*.

Armadura

Aquí la armadura juega un papel mucho más importante en el combate. Hay que tener en cuenta que la armadura no está hecha por máquinas, por lo que su valor varía después de cada golpe. La tabla que aparece más adelante nos muestra ejemplos de las diferentes armaduras que pueden usarse en estas épocas.

Tabla 1: armaduras de ejemplo

Ropa normal	0 puntos de protección
Ropa gruesa	1D2–1 puntos de protección
Cuero acolchado o blando	1D2 puntos de protección
Cuero acolchado pesado	1D3 puntos de protección
Cuero endurecido	1D6 puntos de protección
Cuero y anillos	1D6 puntos de protección
Cuero y escamas	1D6+1 puntos de protección
Cota de malla	1D8 puntos de protección

Acciones en un asalto de combate

Durante su turno en el orden de DES (de mayor a menor), cada personaje podrá invertir su acción en:

- Iniciar un ataque utilizando las habilidades de Combatir o Ataque a distancia.
- No atacar y establecer una defensa completa usando la habilidad Esquivar.
- Llevar a cabo una maniobra de combate.
- Huir del combate.
- Ejecutar un hechizo.
- Llevar a cabo cualquier otra acción que requiera cierto tiempo y quizá una tirada de dados, como forzar una cerradura mientras los demás luchan.

Ragar lleva una armadura de cuero endurecido y le golpea la espada de un enemigo, por lo que recibe 8 puntos de daño (1D8 de daño al tratarse de una espada larga). La armadura de Ragar le proporciona 1D6 puntos de protección, por lo que su jugador lanza 1D6 y obtiene un resultado de 5. El daño se determina restando 5 a 8, es decir, Ragar pierde 3 puntos de vida.

Hay que tener en cuenta que algunos monstruos son capaces de hacer varios ataques en un solo asalto: todos ellos tienen lugar en el turno del monstruo siguiendo el orden de DES.

Usar un escudo

Los escudos pueden utilizarse como arma utilizando la habilidad Combatir (Escudo). Si se lleva a cabo un ataque con éxito, el escudo hace el daño que aparece indicado bajo la columna de Daño de la **Tabla 2: Escudos.** Si el escudo lleva equipado un pincho, hace 1D3 de daño adicional.

Un escudo otorga armadura adicional a la persona que lo utiliza. El escudo proporciona una protección igual al valor de Armadura del escudo (ver **Tabla 2: Escudos**).

Si el usuario del escudo decide esquivar un ataque, este estaría utilizando el escudo para bloquear el golpe y deberá usar la habilidad Combatir (Escudo) en lugar de la habilidad Esquivar, por lo que ganará el valor de la Armadura del escudo aunque pierda el combate.

Cuando el usuario del escudo decide contraatacar en lugar de esquivar un ataque, si el oponente gana el combate con un empate (ambos logran el mismo grado de éxito), el que porta el escudo se beneficia del valor de Armadura de su escudo. Sin embargo, si el atacante gana el combate de forma clara (logrando un grado de éxito más alto que el usuario del escudo), el golpe ha eludido el escudo (el escudo no proporcionará protección frente al ataque).

Al comienzo del asalto de combate, el usuario del escudo puede anunciar que ese asalto va a limitarse a defender (se abstiene de llevar a cabo cualquier otra acción e intentará esquivar todos los ataques). En esa situación, el portador del escudo gana un dado de bonificación para todas las tiradas de Combatir (Escudo) que realice en ese asalto. En esencia, el usuario del escudo va a hacer todo lo posible por anticipar y bloquear los golpes, en lugar de buscar una oportunidad y golpear a su atacante. Esta acción resulta especialmente efectiva si el objetivo es defender a algo o a alguien.

Armas a distancia

Los ataques a distancia con proyectiles, como los arcos, no pueden esquivarse de la manera habitual, pero el objetivo puede Ponerse a Cubierto (y perder su siguiente acción) o protegerse con un escudo.

Las armas arrojadizas se pueden oponer a la habilidad Esquivar al igual que sucede con cualquier otro ataque de Combatir.

Un personaje no podrá contraatacar un ataque de un arma a distancia (proyectiles) o de un arma arrojadiza a no ser que se encuentre a una distancia del atacante igual o menor a un quinto de su DES en metros.

Si se usa un escudo para protegerse, se asume que el defensor se ha agachado detrás del escudo (similar a si se escondiera tras una pequeña pared), por lo que la tirada del atacante recibe una penalización. El defensor pierde su próxima acción.

Se añade la mitad de la bonificación al daño del atacante a las armas arrojadizas y a distancia que dependen de la fuerza del usuario. Por ello, esto se aplica a los arcos y las hondas, pero no a las ballestas.

Para resolver un ataque a distancia o arrojadizo, el Guardián deberá establecer un nivel de dificultad basándose en el alcance y después aplicar los modificadores del dado de bonificación o penalización como sea conveniente.

Tabla 2: escudos

Escudo	Armadura	Daño	FUE/DES
Improvisado*	1D2 a 1D4	1D2+BD	–
Broquel	1D2	1D2+BD	–
Redondo, madera	1D3	1D3+BD	30/30
Redondo, vikingo	1D4	2D4+BD	40/40
De lágrima	1D4+1	1D4+1+BD	40/40
Torre	1D6	1D4+1+BD	45/30

Leyenda

Armadura: La cantidad de daño que bloquea el escudo. El daño que logre atravesar escudo lo recibirá el usuario.

Daño: El daño provocado al utilizar el escudo como arma.

FUE/DES: La FUE y DES mínimas requeridas para utilizar el escudo.

*** Improvisado:** *El Guardián debe decidir el tamaño y el valor de la armadura de un escudo improvisado; por defecto, un escudo improvisado tiene 1 de Armadura y 1+BD de Daño.*

Tabla 3: armas de ejemplo

Armas de Invictus

Arma	Habilidad	% Base	Daño	1 o 2 manos	Coste en sestercios
Cestus	Combatir (Pelea)	25	1D6	1M	50
Pilum	Combatir (Lanza) o Lanzar	15	1D8	1M	45
Gladius	Combatir (Espada)	20	1D6+1	1M	175
Tridente Combatir	(Lanza) o Lanzar	10	1D6	1M	75

Armas de Edad Oscura

Arma	Habilidad	% Base	Daño	1 o 2 manos	Coste en peniques
Hacha, grande	Combatir (Hacha)	15	2D6	2M	100
Mangual	Combatir (Mangual)	10	1D6	1M	80
Lanza, corta	Combatir (Lanza)	15	1D6	1M/2M	40
Espada, larga	Combatir (Espada)	20	1D8	2M	210

Armas de Islandia Mítica

Arma	Habilidad	% Base	Daño	1 o 2 manos
Hacha de combate	Combatir (Hacha)	15	1D8	1M
Hacha de combate (2M)	Combatir (Hacha)	15	2D6	2M
Espada ancha	Combatir (Espada)	15		
Sax (Espada)	Combatir (Espada)	15	1D6+1	1M
Lanza larga	Combatir (Lanza) o Lanzar	15	2D6	1M/2M
Atgeir	Combatir (Arma de asta)	15	3D6	2M
Arco	Arma a distancia (Arco)	10	1D6+(1/2 BD)	2M

ARMAS A DISTANCIA Y EL ORDEN DE DES

Requiere menos tiempo soltar una flecha que zarandear una porra o blandir una espada, por lo que las armas ya preparadas pueden disparar con DES+50 en el orden de DES. En este caso, se considera que el arma está preparada cuando el personaje ya ha colocado la flecha y está preparado para disparar.

Escudos como armas arrojadizas

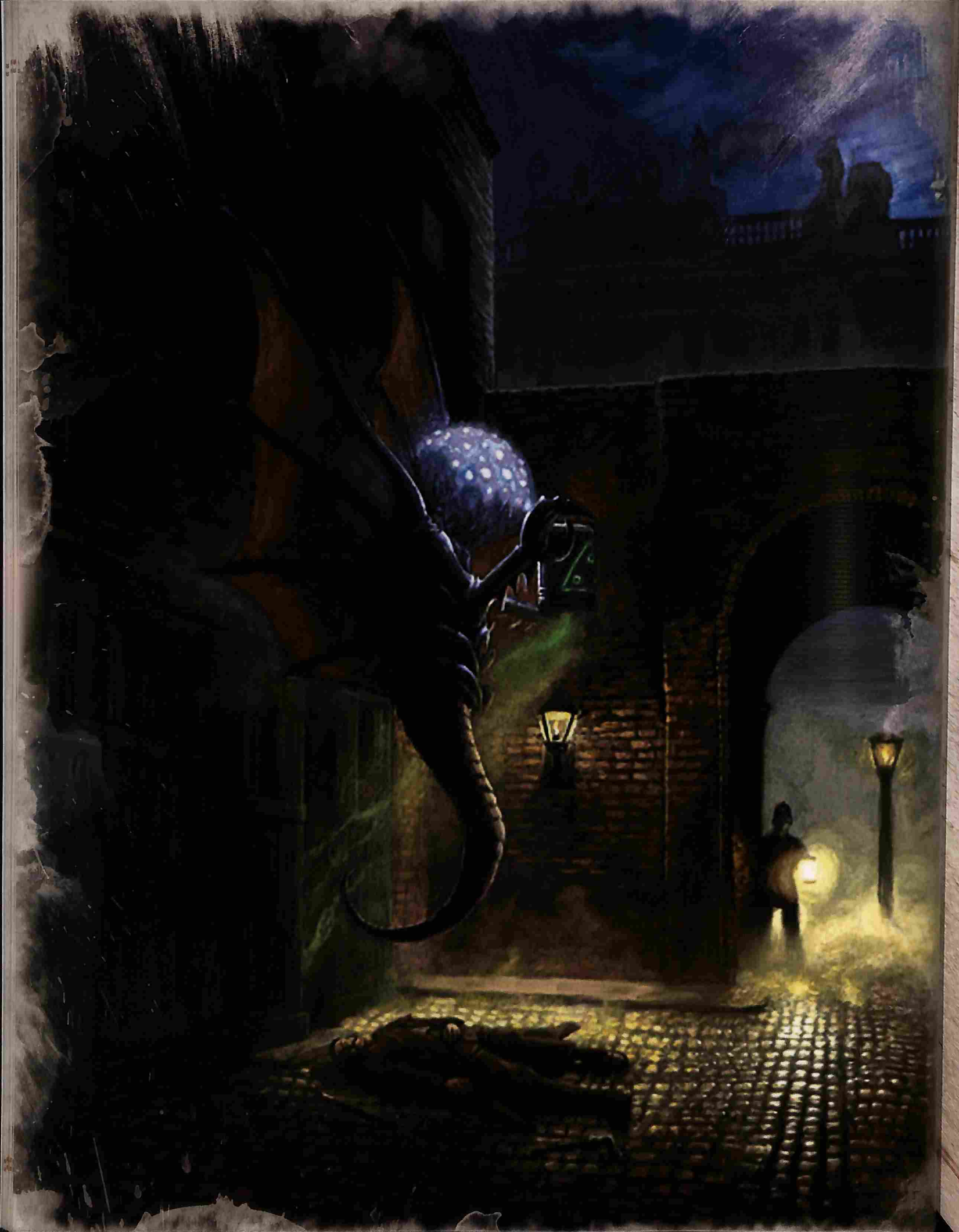
Un escudo arrojadizo cuenta como arma improvisada con un alcance de 5 metros. Usa la habilidad Lanzar para determinar el éxito del ataque.

Regla opcional: escudos

Si el usuario del escudo esquiva el ataque de un arma de hoja y gana el combate con un grado de éxito Extremo (usando la habilidad Combatir (Escudo)), el arma del atacante se quedará atascada en el escudo. El atacante puede realizar inmediatamente una tirada de FUE para intentar sacar el arma, si no, este perderá el agarre.

Si quieres reducir las posibilidades de que ocurra un evento así, cambia el grado de éxito requerido a Crítico en lugar de Extremo.

Cuando un personaje ataca con un escudo, puede intentar cargar con él. Si el atacante logra un grado de éxito Extremo en su tirada, el objetivo retrocederá un metro y el individuo con el escudo recibirá un dado de bonificación para su siguiente ataque (su enemigo está ahora en desventaja).



CAPÍTULO 5

CTHULHU LUZ DE GAS

«Algún día la humanidad echará la vista atrás y dirá que yo di a luz al siglo veinte.»

—Jack el Destripador

Londres victoriano

La milla cuadrada de Londres era un lugar abarrotado y caótico. Durante el siglo XIX la ciudad se expandió y la población pasó de un millón de habitantes a tener más de seis millones. El mal saneamiento, las cocinas de carbón y la maquinaria provocaban fuertes olores y densas nieblas que cubrían las apretujadas calles en las que uno podía encontrar mercaderes, caballeros, floristas, ladrones e individuos mucho peores muy cerca los unos de los otros.

Era una ciudad llena de contrastes. Muchos de los lugares emblemáticos de Londres, como la plaza de Trafalgar, el palacio de Westminster o el Tower Bridge, se construyeron en esa época, pero, al mismo tiempo, en la ciudad abundaban los antros del vicio, las colonias (en los barrios bajos) plagadas de gente pobre y los callejones estrechos. Mientras que los ricos y privilegiados gobernaban el Imperio, los pobres mantenían engrasada su maquinaria. Era la época del *Oliver Twist* de Dickens, de Jack el Destripador, de Charles Darwin y de Sherlock Holmes. Ciencia, lógica, crimen y horror: ¡el trasfondo ideal para *La llamada de Cthulhu*!

Creación de personajes

En general, la creación de personajes en la era victoriana o Luz de gas funciona igual que en la séptima edición de *La llamada de Cthulhu*. Aquí te dejamos algunos apuntes para que puedas adaptar tus personajes a esta época.

Ocupaciones de ejemplo

Una muestra de las posibles ocupaciones disponibles para los investigadores de esta ambientación Luz de gas.

ARISTÓCRATA

Una persona nacida en una familia noble. Dicha persona puede tener responsabilidades de importancia en el Ejército, el Gobierno o la Iglesia de Inglaterra, o puede que simplemente se dedique a cobrar el alquiler de sus propiedades y a votar de vez en cuando en la Cámara de los Lores.

Habilidades: Derecho, Equitación, Escopeta/Fusil, Historia, Otras lenguas (Latín), Otras lenguas (cualquier lengua continental), Persuasión y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre APP×2 o INT 2

Crédito: 50-99

Clase: Alta

DETECTIVE ASESOR

El detective asesor se diferencia de un investigador o detective privado en que sus investigaciones tienen un carácter más intelectual y sus clientes suelen pertenecer a la clase alta de la sociedad. El detective asesor guía al investigador o a la Policía, y deja que ellos se encarguen del trabajo preliminar y le traigan las pruebas recolectadas.

Habilidades: Antropología, Buscar libros, Ciencia (Química), Derecho, Descubrir, Otras lenguas (cualquiera), Psicología y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + INT 2

Crédito: 20-50

Clase: Media

ESPÍA

Estos agentes secretos vienen de diversas agencias, entre ellas la Rama Especial de Scotland Yard (que se encarga de los casos de terrorismo nacional), el Gobierno británico o ciertos poderes extranjeros. Esta Era contempla el «Gran Juego» entre Gran Bretaña y Rusia y su lucha por el control de Asia Central.

Habilidades: Combatir o Armas de fuego, Descubrir, Disfrazarse, Orientarse, Otras lenguas (cualquier lengua continental), Psicología, Sigilo y otra habilidad más como especialidad interpersonal (Encanto, Charlatanería, Intimidar o Persuasión).

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA 2

Crédito: 20-70

Clase: Media o alta

INVESTIGADOR

Similar a un detective privado de 1920, lo más probable es que un investigador trabaje para una agencia de detectives, acepte casos por su cuenta o colabore codo con codo con la policía o un detective asesor.

Habilidades: Buscar libros, Cerrajería, Charlatanería, Contabilidad, Derecho, Descubrir, Psicología y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + INT 2

Crédito: 10-40

Clase: Baja o media

AVENTURERA

La aventurera victoriana era una mujer que, debido al interés que despertaba entre pretendientes y admiradores de la alta sociedad, lograba amasar algo de poder, respeto y, a regañadientes, ganarse la aprobación de gran parte de la sociedad.

Habilidades: Arte/Artesanía, Equitación, Encanto, Persuasión, Primeros auxilios, Psicología, Sigilo y otra habilidad más como especialidad personal.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre APP×2 o INT 2

Crédito: 10-80

Clase: Media o alta

Habilidades

En la hoja de investigador de *Luz de gas* tienes una lista completa con todas las habilidades disponibles en esta época. A continuación vamos a ver las habilidades que cambian con respecto a *La llamada de Cthulhu* o que aparecen aquí por primera vez.

CONDUCIR MAQUINARIA (01%)

Esta habilidad se utiliza a la hora de conducir una locomotora, un metro subterráneo de vapor o eléctrico (los trenes eléctricos empezaron a funcionar en Londres en el año 1890) o cualquier otra maquinaria grande y compleja.

Casi cualquiera puede mantener un tren en marcha una vez ha sido arrancado manteniendo el motor en funcionamiento, pero quizá sea necesario hacer una tirada de habilidad para arrancar o parar el tren de forma segura, cambiar drásticamente la velocidad u otras situaciones similares.

ELECTRICIDAD (01%) [POCO COMÚN]

La puntuación básica de esta habilidad se reduce a 01%, ya que en esa época no era común que la gente trabajase con la electricidad.

PILOTAR (01%) [ESPECIALIZACIONES]

Entre las especializaciones se incluyen Pilotar globo y Pilotar embarcación.

Clases sociales

En la época victoriana, las clases sociales influían en cómo te veía la gente, sobre todo si pertenecíais a clases sociales diferentes, y las autoridades. En el juego, la clase social la determina la ocupación del investigador.

Diferentes tipos de clases sociales:

- **Clase alta:** Aristócratas, burguesía, altos cargos del gobierno, potentados. Tiene a su cargo un gran número de sirvientes y de empleados.
- **Clase media:** Profesionales, mercaderes, unos cuantos artesanos de gran talento. Tiene a su cargo uno o más sirvientes.
- **Clase trabajadora:** Personas de clase trabajadora, pero también se incluyen a los mendigos y los criminales. No tiene ningún sirviente a su cargo.

Lo normal era mantenerte dentro de tu propio círculo social. A la hora de interactuar con personas de otras clases sociales y utilizar habilidades sociales como Encanto, Charlatanería o Persuasión, los Guardianes deberán echar un vistazo a **Tiradas de habilidad: establecer el nivel de dificultad** (página 86 del *Manual del Guardián* de *La Llamada de Cthulhu*), aumentando o disminuyendo el nivel de dificultad de una tirada de habilidad social según la situación en la que se encuentre el personaje.

Como es lógico, cada situación es diferente y el Guardián debe modificar el nivel de dificultad basándose en la escena que se está desarrollando, la familiaridad de los personajes involucrados y otros aspectos similares.

El nivel de dificultad para alguien que pertenece a la alta sociedad disminuye un nivel cuando se hace una tirada para influir a una persona que pertenece a la clase media o trabajadora. Por el contrario, una persona de la clase trabajadora verá la dificultad aumentada un nivel si intenta convencer a una persona que pertenece a la clase alta o media.

Crédito, dinero y propiedades

crédito	Dinero (ingresos)	Propiedades	Nivel de gasto
Indigente	5 chelines	Ninguna	5 d
Pobre	CRx1 (1 £-9 £)	CRx10 (10 £-90 £)	20 s
Clase media	CRx10 (100 £-490 £)	CRx20 (200 £-980 £)	2 £/10 s
Adinerado	CRx12 (600 £-1.068 £)	CRx100 (5.000 £-8.900 £)	15£
Rico	CRx50 (4.500 £-4.900 £)	CRx10 (45.000 £-49.000 £)	50 £
Inmensamente rico	150.000 £	3.000.000 £	250 £

Si un niño de la calle intenta utilizar Charlatanería con un caballero de clase alta, este recibiría un dado de penalización a la tirada de Charlatanería, ya que es muy poco probable que el hombre se crea una sola palabra de lo que dice. Sin embargo, si la situación fuera la contraria, y el caballero quisiera usar Charlatanería con el niño de la calle, el primero recibiría un dado de bonificación a su tirada.

Como alternativa, o como aspecto añadido, el Guardián puede estipular un dado de bonificación o penalización a la tirada.

En general, una persona de clase alta tiende a ser escéptica si un desconocido de la clase trabajadora intenta convencerla de algo; así mismo, la Policía tiende a creer antes la palabra de un caballero de la clase alta que la de un mendigo.

- Un dado de bonificación al intentar usar una habilidad social con alguien de una clase social inferior.
- Un dado de penalización al intentar usar una habilidad social con alguien de una clase social superior.

Los investigadores, por lo general, pertenecerán a una clase social media o alta. Sin embargo, eso no implica que un grupo de investigadores no pueda pertenecer a la clase trabajadora si así lo requiere la trama; recordemos que hasta Sherlock Holmes tenía a los chicos de Baker Street.

INGRESOS

Aunque nuestra primera consideración sea que un personaje de la clase alta entra en la categoría de Adinerado o Rico, no es tan raro que una persona de esta clase esté pasando por un mal momento. Esta persona ha podido apostar su herencia, perder su fortuna en un mal negocio o pasar por cualquier otra situación desafortunada.

En era Luz de gas, una libra británica (£) equivale a 5 dólares estadounidenses. El dinero británico está compuesto por las libras (£), los chelines (s) y los peniques (d). Por tanto, 12 peniques (12 d) equivalen a 20 chelines (20 s) que equivalen a una libra (1 £).

Echa un vistazo a la tabla «Crédito...» que aparece en esta página para determinar el Dinero (ingresos al año), Propiedades y Nivel de gasto de un investigador.

Sociedades de investigadores

A continuación se describen a grandes rasgos dos sociedades de investigadores. Ambas pueden valer como sociedades ya existentes de las que los investigadores son miembros o proporcionar al Guardián y a los jugadores la inspiración necesaria para que estos diseñen sus propias asociaciones de investigadores.

La Sociedad Mainwaring para la Mejora de la Humanidad

A diferencia de la gran mayoría de los clubes de caballeros, cuyos socios pertenecen a la clase media o alta, la Sociedad Mainwaring es dominio de la clase trabajadora. La gran mayoría de comerciantes, artesanos y funcionarios de bajo rango son miembros de la organización. De hecho, no es nada raro encontrarte agentes de policía de paisano y vendedoras de flores en una reunión del Mainwaring, ya que la afiliación está abierta a ambos sexos. La sociedad está plagada de clubes a lo largo del Reino Unido en las ciudades y pueblos, y la gente se reúne en la trastienda de los bares, en los ayuntamientos y en otros lugares comunitarios.

Fundada por Robert Mainwaring en 1867, el papel principal de esta sociedad es fomentar la educación y los principios morales entre la clase trabajadora. Mainwaring era un hombre de la clase trabajadora que se hizo millonario al crear una cadena de supermercados de éxito en los condados centrales de Inglaterra. Invirtió su considerable fortuna en diversas buenas causas y fundó la sociedad para ayudar a otros a encontrar los medios necesarios para labrarse una vida mejor.

Aunque no todos los miembros poseen conocimiento de los Mitos o lo sobrenatural, algunos sí que han tenido un encuentro con lo extraño y antinatural. Dado que los miembros pertenecen a los eslabones más bajos de la sociedad, son ellos los que deben velar los unos por los otros en un mundo en el que pertenecer a la clase trabajadora significa ser ignorado por las autoridades. Si alguien necesita ayuda, el resto de miembros oyen su llamada y van a ofrecerle su apoyo y cooperación. En ocasiones, las llamadas de ayuda provienen de aquellos que se ven asolados por problemas místicos y sobrenaturales, y de aquellos que son incapaces o no están dispuestos a pedir ayuda a la policía u otros miembros de la sociedad más instruidos.

El Club No Convencional

El Club No Convencional se reúne una vez al mes, por lo general en un restaurante de postín, para compartir historias que harían que la persona de a pie empalideciera de miedo o se sonrojara de la vergüenza. Las puertas de la organización están abiertas tanto a hombres como a mujeres, aunque la presencia masculina suele ser mayor, ya que los eventos tienden a celebrarse en un ambiente que resulta ruidoso, bullicioso y un tanto pervertido para la mente victoriana promedio. Por ello, estas cenas suelen atraer a los elementos menos deseables de la sociedad; no solo son una oportunidad para que los radicales e inadaptados sociales aireen sus opiniones, sino que les brinda a los autores y científicos más excéntricos la oportunidad de hablar largo y tendido de sus pensamientos y teorías más recientes.

En cada reunión está en juego la Jarra No Convencional, una jarra de metal que se entrega al miembro que cuente la historia más estrafalaria e interesante durante el evento. Una vez que todos han tenido su oportunidad, se realiza una votación a mano alzada para decidir quién es el ganador, quien podrá usar la jarra en la cena de la próxima reunión. No es de extrañar que entre los No Convencionales (como se han autoproclamado) nos encontremos miembros que han vivido experiencias extrañas, sobrenaturales e incluso relacionadas con los Mitos. De hecho, ¡muchos miembros «van buscando líos» para tener una gran historia que contar en la siguiente cena!

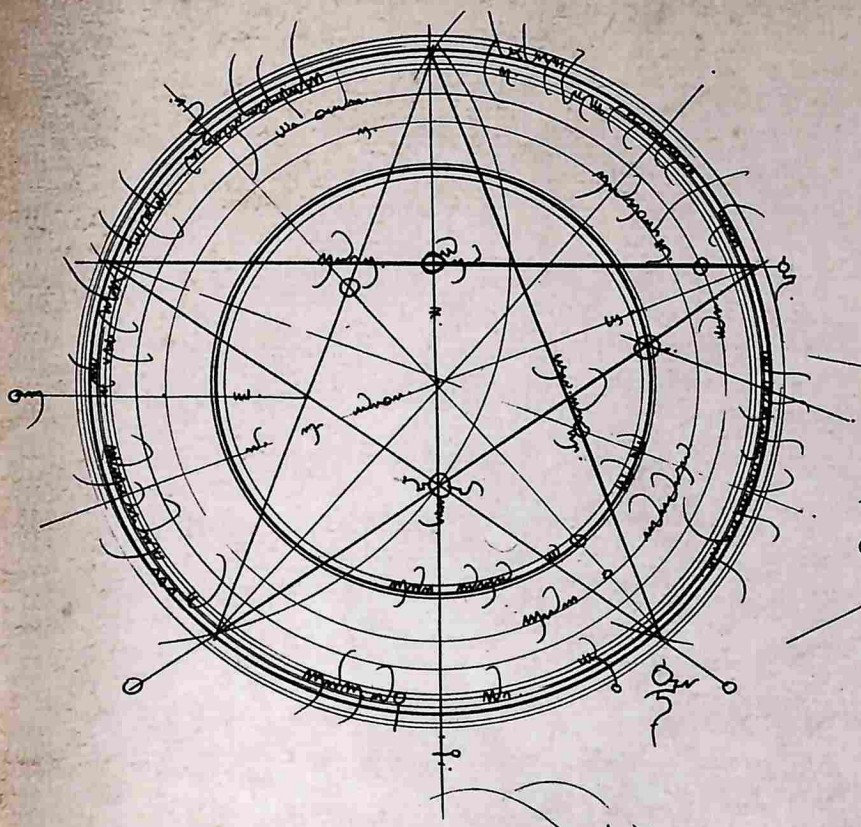
Los Mitos en la Gran Bretaña victoriana

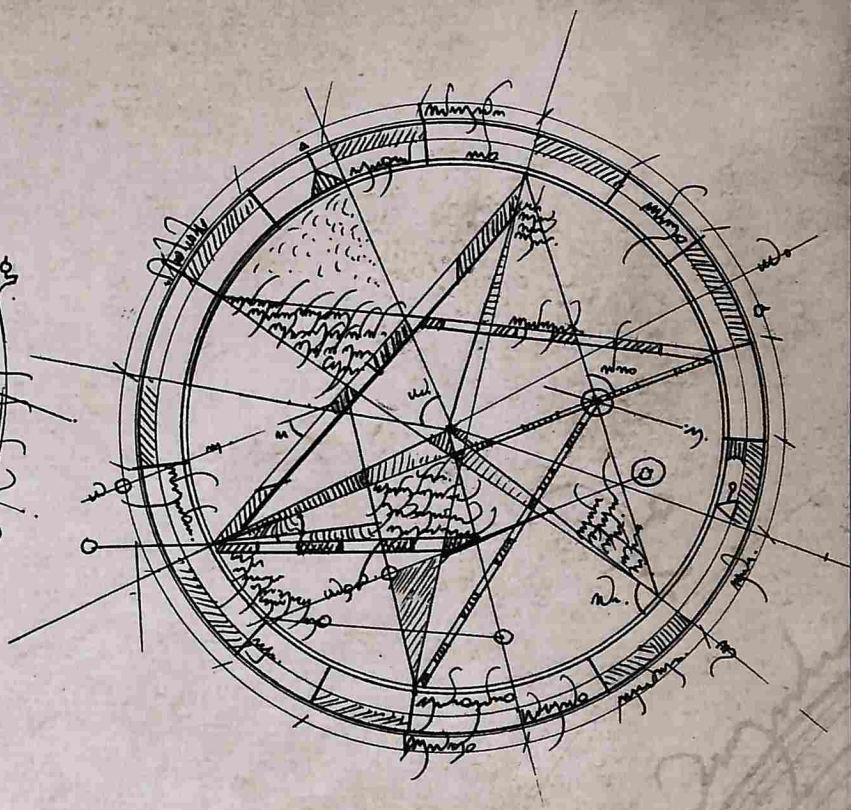
Ya sea en las oscuras calles de Londres, entre los arbolados suburbios o afuera en las provincias, las fuerzas oscuras están al acecho. Las sociedades secretas, los clubes de caballeros y las organizaciones filantrópicas florecen en la ciudad, aunque nadie sabe cuál el propósito de esos encuentros. Algunas sectas se ocultan a plena vista, mientras que otras se infiltran en los eslabones más respetables y caritativos de las sociedades. Cada una tiene sus propósitos, sus propias motivaciones secretas para servir a los poderes de los primigenios. Unas se limitan a ganar tiempo hasta que las estrellas vuelvan a estar en posición, otras tratan de corromper a la clase dirigente y algunas luchan por conseguir un gran poder. Y por supuesto, no podemos olvidar que existen las que solo quieren sembrar el caos y el terror.

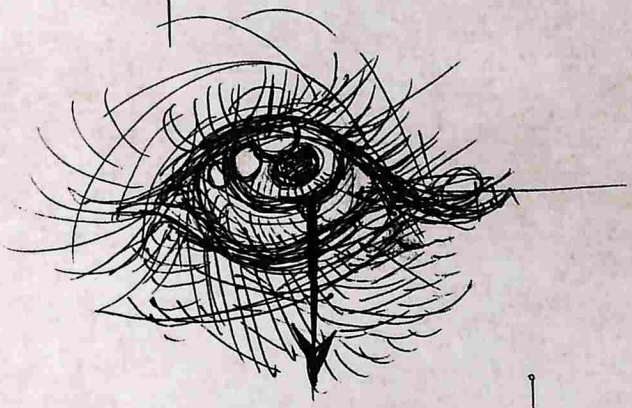
Idea para el argumento

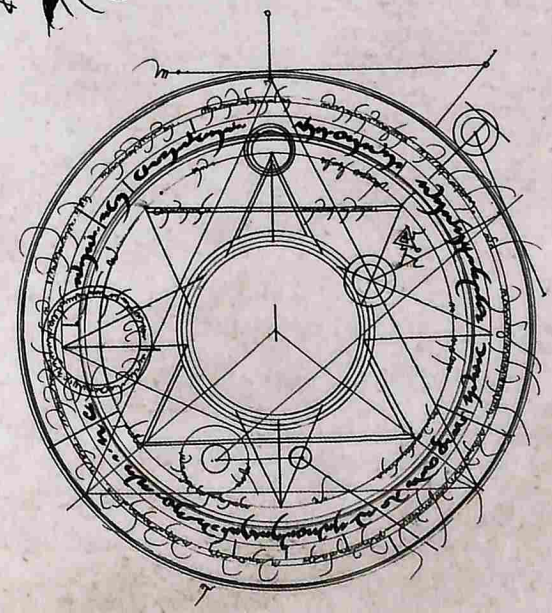
En las calles no se habla de otra cosa: una nueva banda criminal ha venido para adueñarse de la zona, amenazando y despedazando a la competencia. Se rumorea que los miembros de esa banda son devotos de una religión mística y desconocida. Aunque el londinense de a pie es ajeno a tales maquinaciones, la policía hace todo lo posible por mantener controlada la situación; sin embargo, tiene otros asuntos más importantes de los que preocuparse y no les resulta nada fácil. La situación cambia cuando la hija de un miembro del Parlamento es secuestrada una noche de camino a su casa. Los periódicos se incendian de especulaciones y gente exigiendo que se haga algo con las bandas de criminales que se están apoderando de la ciudad.

¿Tendrá algo que ver el secuestro con la nueva banda que hay en la ciudad? ¿Serán simplemente una panda de criminales en busca de dinero fácil? ¿Por qué arriesgarse a secuestrar a una dama de la alta sociedad? ¿Estará el secuestro relacionado con su padre? ¿Qué son esos extraños símbolos dibujados con tiza sobre los muros de los callejones y las casas? ¿Estarán estos hechos conectados?









CAPÍTULO 6

LAS TIERRAS DEL SUEÑO

«En las oquedades de ese bosque enmarañado, cuyos prodigiosos robles achaparrados entrelazan tupidas las ramas y refulgen con la tenue fosforescencia de hongos extraños, habitan los furtivos y silenciosos zoogs. Estos seres conocen una infinidad de secretos de la región de los sueños y algo también del mundo vigil, ya que el bosque linda con las tierras de los hombres por dos lugares, aunque sería desastroso decir cuáles. Ciertos rumores inexplicables, ciertos accidentes y desapariciones ocurren entre los hombres allí donde los zoogs tienen acceso, y por ello es una gran suerte que estos no puedan alejarse demasiado de la región de los sueños.»

—H. P. Lovecraft, *En busca de la ciudad del sol poniente*

Sueños febriles

En muchas de sus historias, H. P. Lovecraft creó el mundo que conocemos como las «Tierras del Sueño», un lugar al que los habitantes del planeta Tierra pueden viajar en sus sueños. A grandes rasgos, las Tierras del Sueño son un reflejo distorsionado del mundo vigil (Tierra): vago, etéreo y en ocasiones oscuro y escalofriante.

Le recomendamos a aquellos que quieran explorar a fondo la región de los sueños de Lovecraft que lean *En busca de la ciudad del sol poniente*, *Más allá del muro del sueño*, *Los gatos de Ulthar*, *Hipnos*, *Los otros dioses*, *Polaris*, *La llave de plata*, *La extraña casa en la niebla* y *La nave blanca*.

Llegar a las Tierras del Sueño

Se conocen cuatro formas en las que los mortales pueden adentrarse en las Tierras del Sueño:

La primera es transportándose a uno mismo por medio de un hechizo o artefacto (como la llave de plata de Randolph Carter), método por el cual el cuerpo físico permanece dormido en nuestro mundo mientras nuestro yo onírico explora las Tierras del Sueño.

La segunda es buscar o toparse de forma accidental con un lugar en el que el mundo vigil intersecta con las Tierras del Sueño. Se rumorea que estos lugares ocultos existen en las afueras de Nueva Inglaterra, los valles de Gales e incluso entre los legendarios picos del Tíbet.

La tercera es al morir, pues un «soñador» con experiencia puede elegir que su espíritu resida para siempre en las Tierras del Sueño.

Por último, quizá la manera más común de entrar en las Tierras del Sueño sea soñarte allí. Por lo general se requiere hacer una tirada con éxito de Mitos de Cthulhu para localizar y traspasar el Portal, aunque se sabe que aquellos que han oído hablar de las Tierras del Sueño a veces se encuentran allí sin motivo alguno. Se rumorea que ciertas drogas, hechizos y pociones pueden trasportar la mente de una persona a la región de los sueños.

Al llegar a las Tierras del Sueño, el personaje aparece desnudo y sin ninguno de los objetos que llevaba cuando estaba en el mundo vigil. El soñador es recibido por Kaman-Thah y Nasht, los guardianes del Portal del Sueño Profundo, quienes le darán unas vestimentas sencillas, una daga, tres hogazas de pan, una jarra de agua y una madeja de maná hilado.

En ocasiones, si han llegado allí mediante un hechizo, artefacto o droga, los personajes mantienen sus vestimentas, pero los objetos que tuvieran previamente se transforman en sus equivalentes en las Tierras del Sueño. La tecnología de las Tierras del Sueño no se parecen en nada a la del mundo vigil actual. En general, las artesanías y logros mecánicos recuerdan a aquellos que había en el pasado en la Tierra. En lugar de pistolas y trenes nos encontramos con lanzas y arcos, caravanas y barcos de vela. Por ello, un soñador puede verse en la situación de que la pistola automática del .32 en la que tanto confiaba se ha transformado en un arco al despertar en las Tierras del Sueño.

HABILIDADES DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO

Hay dos habilidades asociadas a las Tierras del Sueño.

Soñar (un quinto del % de POD)

La primera vez que una persona entra en las Tierras del Sueño adquiere esta nueva habilidad (tanto si llega de manera física o en sueños). El personaje puede hacer una tirada de mejora de habilidad cada vez que vuelva a entrar en este mundo.

Esta habilidad se utiliza para soñar objetos que puedan manifestarse en la realidad de las Tierras del Sueño, como una pieza de fruta, modificar un objeto o alterar la naturaleza física de ese mundo. Los objetos o efectos con los que sueña el personaje aparecen en su próxima visita a las Tierras del Sueño. Esos cambios cuestan puntos de magia y el Guardián debe determinar la cantidad basándose en la naturaleza, tamaño y efecto que causarían dichos cambios. Manifestar una espada larga podría costar 9 puntos de magia (ya que el daño máximo de la espada son 9 puntos), mientras que soñar que hay un puente de cuerdas que te permite cruzar un río podría costar 20 puntos de magia. Cuanto mayor sea la importancia del objeto o del cambio en la realidad física de las Tierras del Sueño, mayor será el precio a pagar. Si se quieren crear objetos o efectos de gran importancia, puede que sea necesario llevar a cabo tiradas de Soñar con éxito durante un largo periodo de tiempo (una tirada por periodo de sueño) para lograr el resultado deseado.

Por lo general, un soñador no puede hacer alteraciones ni crear objetos con un valor mayor que su porcentaje en la habilidad Soñar. Es decir, un soñador con un 45% en Soñar no podría manifestar una casa de un valor mayor a 45. Sin embargo, durante el transcurso de varios sueños, sí que podría crear un pueblo lleno de casas de ese valor.

El soñador puede sacrificar 5 puntos de POD para doblar la cantidad de puntos de magia que puede gastar para crear. Por ejemplo, un soñador con un 45% en la habilidad Soñar puede gastar de manera permanente 5 puntos de POD para crear un objeto de un valor máximo de 90 puntos de magia. Si el personaje gastara otros 5 puntos de POD (es decir, 10 puntos de POD en total), el objeto puede valer hasta 180 puntos, y así sucesivamente. Hay que tener en cuenta que un gasto de POD como ese no incrementa la habilidad Sueño y, si la tirada fracasa, se perderían y malgastarían todos los puntos de magia y de POD invertidos en la creación del objeto.

Cuando se ha determinado el coste de puntos de magia, se hace una tirada de Sueño. El Guardián puede aumentar el nivel de dificultad de la tirada según la naturaleza del efecto o cambio deseado.

Tener éxito implica que se consigue el resultado deseado de forma total o parcial. Si el soñador es capaz de gastar todos los puntos de magia requeridos, se consigue un resultado completo; sin embargo, si solo se gasta una porción de los puntos de magia necesarios, se obtiene un resultado parcial (los puntos de magia gastados deben anotarse y añadirse a los intentos posteriores hasta que se acumule el valor completo necesario). Un resultado parcial puede implicar que el objeto deseado aparezca solo de forma temporal o que sea frágil.

Normalmente, el objeto creado, ya sea una prenda de ropa, un arma o una herramienta, aparece junto al soñador la próxima vez que entra en las Tierras del Sueño. Las bestias vivas, ciertas alteraciones y los objetos con una existencia independiente se manifestarán en su lugar de creación, por lo que el soñador tendrá que viajar e incluso seguirles el rastro. Es posible que el personaje no tenga ni idea de dónde está su creación y que tenga que buscarla, como ejemplifica Randolph Carter en la obra *En busca de la ciudad del sol poniente.*

Un soñador con un 20% en Soñar desea crear un objeto con un valor de 40 puntos de magia. El coste de la creación sería de 20 puntos de magia más 5 puntos de POD (para proporcionar 20 puntos de magia adicionales y así alcanzar los 40 puntos de magia requeridos). Para lograr que el objeto sea permanente, el soñador debería sacrificar otros 5 puntos de POD. En total, el personaje ha gastado 40 puntos de magia y ha perdido 10 de POD para fabricar un objeto permanente.

Cualquiera de estos cambios (una vez que se ha pagado el coste total de puntos de magia) existirá en las Tierras del Sueño tan solo durante una visita, y en los viajes posteriores el cambio habrá desaparecido o habrá vuelto a su estado original. Sin embargo, si se gasta POD para crear el objeto, este se volverá permanente. Por lo general, se deben gastar 5 puntos de POD por cada creación de objetos pequeños, una cantidad mayor para objetos grandes y es posible que para los objetos más complejos se deba sacrificar un POD igual al coste de puntos de magia, según crea conveniente el Guardián.

Saber onírico (la mitad del % de Mitos de Cthulhu)

El usuario es capaz de recordar información sobre las Tierras del Sueño, ya sean hechos históricos, criaturas autóctonas de ese mundo o personas importantes, o cómo llegar de un sitio a otro.

El nivel base de esta habilidad es igual a la mitad del nivel de la habilidad Mitos de Cthulhu que posea el personaje (redondeando hacia abajo). Por cada dos puntos que se aumente la habilidad Mitos de Cthulhu, se ganará automáticamente un punto en Saber onírico. La habilidad Saber onírico también puede mejorarse si se usa con éxito (tiradas de mejora).

Muerte de un soñador

Durante su estancia en las Tierras del Sueño, los personajes se curan a un ritmo normal. Además, se puede usar la habilidad Soñar para recuperar puntos de vida, necesitándose 1D3 puntos de magia por cada punto de vida curado. Hay que tener en cuenta que las heridas causadas en las Tierras del Sueño no afectan al cuerpo físico que se encuentra en el mundo vigil.

Si un soñador muere en las Tierras del Sueño, se despertará de golpe en su cama en el mundo vigil (pierde 1D10 puntos de Cordura) y no podrá volver a viajar a las Tierras del Sueño. Como parece obvio, si un personaje está presente físicamente en las Tierras del Sueño (por ejemplo, si se ha transportado físicamente a ese mundo) y muere, no reaparecerá en la Tierra, sino que desaparecerá para siempre.

Una parte de las
Tierras del Sueño
de la Tierra
La Luna
El Yermo Helado
Los Vigilantes del Yermo
Paso de Kadath
A Zobna
Lomar
Los Gnophkeh
Diakos
Olathoe
Monte Kadifonek
Banof
Monte Noton
Desierto de las Rocas
Meseta de Leng
Tierras Desconocidas
Cantera Gigante
Ishara
Casa del Gusano
Vornai
Selarn
Urg
Kaar
Inquanok
Valle de las Arañas
Monasterio prehistórico
Lelag-Leng
Sarkomand
Bahía de Benna
La Roca sin Nombre
MAR CERENARIO
Laberinto de los Gnorri
Ilek-Vad
Zulan-Thek
Tierras prohibidas
Zais
Stetheios
Sarrub
Tierras de los nómadas
Serannian
Mtal
Ogrothan
Monte Aran
Monasterio de Yuth
Gak
Ooth-Nargai
Celepdalis
Nithy-Vash
Hazuth-Kleg
Ciudad en la que no es bueno estar
A Mhor
Donde yacen el Valle de la Noche y la Torre de Xtuhrn
Torre de Xtuhrn
Ainar
Myngar
Río Kra
Desierto Bnázico
Kadatheron
Jaren
Río Xati
Río Xal
Rokol
Thras
Mnar
Grandes Montañas Lúgubres
Ilarnek
Dother
Valle de Narthos
Sinara
Desierto de Piedra
Castillo de la Fuente Sagrada
Mirtunoo
Jungla de Kled
N'Kraal
Hlanith
Bosque Oscuro
Río Uerano
Thuran
Bosque Encantado
Kiran
Monte Hatheg-kla
Desierto de Lirania
Monte Thurai
Nir
Monte Lerion
Monte Diareth
Zakarion
Hatheg
Ulthar
Drinen
Los seis reinos
Dylath-Leen
Thorabon
Río Tenza
Theelys
Río Skai
Monte Sidrak
Desierto de Cuppar-Nombo
Cuppar-Nombo
Gotfloth
Teloth
Colinas de Implan
Sydathria
Sarnath
El Lago sin Nombre
Oonai
Colinas Kartanas
Monte Thorin
Bosque de Parg
La Ciudad Sumergida
MAR DEL SUR
Montañas de Ayell-Tzarthica
Ennon
Reinos fantásticos
Río Zuro
El Sur
Sona Nyl
Aphorat
Thalarion
Zak
Zar
Las Penínsulas de Cristal
A los Pilares de Basalto del Oeste y la espléndida Caturia
Baharna
Yath
Tyrhhia
Monte Ngranak
Andahad

Criaturas de ejemplo de las Tierras del Sueño

Bestias lunares

«[...] criaturas descomunales y viscosas, de blanco grisáceo, que podían estirarse y contraerse a voluntad, pero cuya forma más común —aunque la modificaran a menudo— fuera la de una especie de sapo sin ojos, con una extraña masa de tentáculos sonrosados que vibraban en la punta de sus chatos hocicos.»

—H. P. Lovecraft, *En busca de la ciudad del sol poniente*

Las bestias lunares son una raza alienígena que se halla principalmente en las Tierras del Sueño. Tienen una gran colonia en la luna de las Tierras del Sueño y se rumorea que quizá también estén presentes en la luna del mundo vigil. Sirven a Nyarlathotep a cambio de sus favores y se sabe que esclavizan a otras razas, incluso a los diabólicos hombres de Leng.

Aunque quizá el término sádico no sea el más acertado para definir a un ser alienígena, estas criaturas son monstruosamente crueles y torturan a los miembros de otras razas que caen en sus garras.

Bestias lunares,
repugnantes torturadores

car.	*media*	*tirada*
FUE	80	(3D6+6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAM	100	(3D6+10)x5
DES	50	(2D6+3)x5
INT	80	(2D6+9)x5
POD	50	3D6x5

PV: 16

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Movimiento: 7

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir 45% (22/9), daño 1D3 + bonificación al daño o arma (lanza, daño 1D10+1 + bonificación al daño)

Esquivar 25% (12/5)

Aunque aquí solo se menciona la lanza como arma para estas criaturas, las bestias lunares pueden poseer más maravillas tecnológicas. Muchos de sus soldados son miembros de diversas razas esclavizadas, en su gran mayoría hombres de Leng.

Armadura: Ninguna, pero su peculiar estructura y composición corporal hace que reciban el mínimo daño posible de las armas de fuego.

Hechizos: Las bestias lunares conocen como mínimo 1D3 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a una bestia lunar provoca una pérdida de 0/1D8 puntos de Cordura.

Gugs

«Era una zarpa de al menos setenta y cinco centímetros de ancho y equipada con unas formidables garras. Tras esta llegó una zarpa más y tras aquella un gran brazo de negro pelaje al que ambas garras estaban unidas por medio de cortos antebrazos. Después pudieron verse dos ojos rosados y salió a la vista la cabeza grande como un barril del centinela gug que acababa de despertar. Los ojos sobresalían unos cinco centímetros a cada lado, ensombrecidos por protuberancias óseas cubiertas de pelos gruesos. Pero aquella cabeza resultaba terrible sobre todo por su boca, una boca de dientes amarillentos que iba de arriba abajo y se abría en sentido vertical en lugar de horizontal.»

—*H. P. Lovecraft, En busca de la ciudad del sol poniente*

Los gugs, que se cree que solo existen en las Tierras del Sueño, son monstruos gigantescos y espantosos propios del mundo de las pesadillas que se deleitan devorando a cualquier criatura lo suficientemente necia como para aventurarse en las cavernas olvidadas y estructuras del inframundo de las Tierras del Sueño. Hace cientos de años, los gugs fueron desterrados a las regiones más bajas de las Tierras del Sueño por venerar a diversos primigenios con unas ceremonias de lo más aberrantes.

Aunque no hay registros de gugs apareciendo en el mundo vigil, tampoco sería algo tan descabellado.

Gugs,
gigantes inmorales

car.	*media*	*tirada*
FUE	225	(6D6+24)x5
CON	140	(3D6+18)x5
TAM	285	(6D6+36)x5
DES	50	3D6x5
INT	65	(2D6+6)x5
POD	50	3D6 x5

PV: 42

Bonificación al daño media: +5D6

Corpulencia media: 6

Movimiento: 10

Combate

Ataques por asalto: 2 (cada brazo posee dos antebrazos, cada uno con su propio ataque).

Combatir 60% (30/12), daño 1D6 + bonificación al daño

Esquivar 25% (12/5)

El ataque de un gug tiene el mismo alcance que el de cualquier criatura humanoide desarmada. En combate, un gug puede morder, pisotear o golpear con sus brazos.

Armadura: 8 puntos de piel dura, pelo y cartílago.

Hechizos: Los gugs poseen un 10% de probabilidades de conocer 1D10 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a un gug produce una pérdida de 0/1D8 puntos de Cordura.

Zoogs

«Sin embargo, los zoogs cruzan libremente la frontera más próxima de esta región y se deslizan, negros, menudos, invisibles [...] cuyos ojos espectrales destacan en la oscuridad mucho antes de que puedan distinguirse sus siluetas oscuras, desmedradas y escurridizas.»

—H. P. Lovecraft, En busca de la ciudad del sol poniente

Los zoogs son pequeñas criaturas similares a un roedor y de cuyo hocico cuelgan pequeños tentáculos que ocultan sus diminutos pero afilados dientes. Estas criaturas viven en madrigueras y troncos de árbol en el Bosque Encantado. Aunque la mayoría se alimenta de hongos, también les gusta la carne, tanto espiritual como terrenal, como muchos soñadores han tenido la mala suerte de descubrir.

No te dejes engañar por su aspecto de ratón. Los zoogs son seres inteligentes que siempre están a la caza de una presa fácil. Son criaturas astutas, crueles y malvadas.

Zoogs,

demonios retorcidos

car.	*media*	*tirada*
FUE	15	1D6x5
CON	35	2D6x5
TAM	10	1D3x5
INT	65	(2D6+6)x5
POD	50	3D6x5

PV: 4

Bonificación al daño media: –2

Corpulencia media: –2

Movimiento: 12

Combate

Ataques por asalto: 1

Los zoogs son capaces de utilizar armas, pero también muerden y atacan con las zarpas a sus víctimas. Estas criaturas fingen ser mansas (y pueden llegar a parecer adorables) hasta que su objetivo está lo bastante cerca como para lanzarse a por él. Trabajan en grupo para emboscar a los incautos.

Combatir 40% (20/8), daño 1D4+1 + bonificación al daño o arma (cuchillo, daño 1D6 + bonificación al daño)

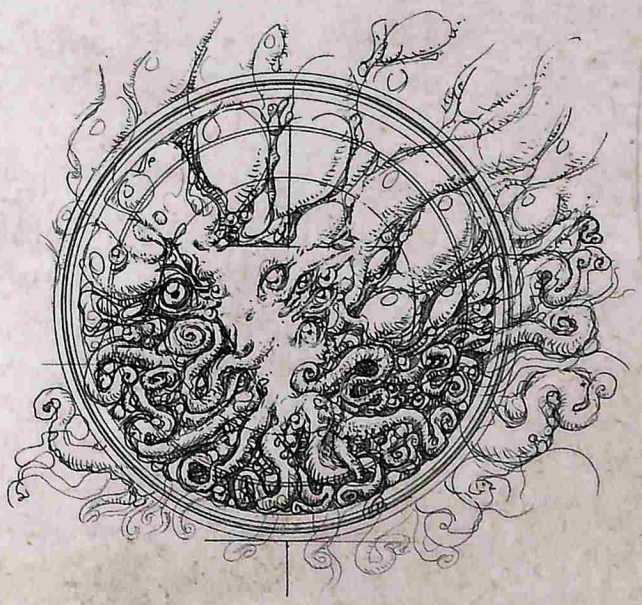
Dardo 50% (25/10), daño 1D6 + bonificación al daño

Esquivar 50% (25/10)

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Un zoog conoce como mínimo 1D4 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a un zoog provoca una pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura.



CAPÍTULO 7

CTHULHU ÍCARO

«El terror no nace con la ignorancia. El terror nace con el conocimiento y muere con la revelación.»

El futuro ha llegado. La humanidad se ha liberado de la Tierra y sueña con lo que yace en la negrura que hay tras la luz del sol. Los pies del hombre han alcanzado Marte y han vuelto a la Tierra. La luna que se alzaba sobre los ritos de sangre de la ignorancia de tiempos antiguos ya no alberga misterio alguno. Las caras ocultas de Saturno y Neptuno han sido reveladas al ojo humano y se ha circunvalado su vastedad. Pero afuera de lo conocido, lo desconocido espera, atrayéndonos, prometiéndonos. Observándonos.

Cthulhu Ícaro es un microescenario para *La llamada de Cthulhu,* el cual traslada tu partida a un futuro cercano lleno de exploraciones y horrores espaciales. Considera que este es un posible futuro para la humanidad; pero hay muchos otros...

El corazón de este escenario es la Misión Dédalo 3, y su principal vehículo espacial, la Ícaro. La Dédalo 3 es la primera misión tripulada destinada a ir más allá de los cuerpos planetarios más lejanos del Sistema solar y volver. Cargada de experimentos e instrumental científico, se espera que la misión logre un sinfín de cosas, pero su principal propósito es demostrar que hacer este viaje es posible. Sin embargo, como ya ha ocurrido otras veces, veremos que la curiosidad no es más que una muestra de arrogancia y que la verdad sobre el lugar que ocupa la humanidad en la existencia no será para nada reconfortante.

Cómo usar este escenario

Esto no va de pistolas de rayos. La idea es darte a ti, el Guardián, las bases para que puedas dirigir una partida de horror en un futuro cercano en el que la exploración espacial es una realidad. Las partidas que surgen de este material versan sobre lo ignoto y el aislamiento. Al igual que el interior inexplorado de la Antártida pasó a formar parte del vocabulario del terror de Lovecraft, el espacio es el gran desconocido. Y dado que nos es extraño, podría albergar una verdad aterradora. Así mismo, la incapacidad de huir genera una atmósfera de pánico, la esencia de muchísimas de las grandes historias de terror. No existe lugar más aislado, o potencialmente claustrofóbico, que un par de tubos de metal llenos de aire, a años de la Tierra, desplazándose a toda velocidad y alejándose cada vez más de la luz del Sol.

El material de este escenario está dividido en tres partes. La primera sección se centra en la nave Ícaro; la segunda presenta un esbozo de los horrores que la nave podría encontrar en los confines del sistema solar, y la tercera echa un vistazo a la creación de personajes que resulten adecuados para esta ambientación. La Ícaro es donde ocurrirán la mayor parte de la aventura e interacciones entre los jugadores. Siéntete libre de cambiar, modificar o ignorar cualquier cosa que creas conveniente. Las opciones para el terror presente en este escenario están escritas con la intención de que puedas utilizarlas todas, algunas o ninguna.

La Ícaro

En el futuro visible, lo suficientemente lejano para que el mundo y lo que es posible hayan cambiado, pero lo suficientemente cercano para que nuestro presente aún exista en la memoria, la humanidad ha decidido conquistar lo desconocido. Al igual que la Ilustración y la Revolución Industrial marcaron el comienzo de una era de exploración, los avances de esta nueva época siguen su ejemplo. En el pasado la humanidad estaba obcecada con los picos más altos y las zonas más profundas de los continentes vírgenes; ahora el espacio es la obsesión del futuro.

Las misiones Dédalo nacieron como un sueño de llevar a la humanidad más lejos de lo que nunca había llegado. Marte ya había sido visitado varias veces, primero por las naciones y luego por híbridos de empresas y Estados nación. Dédalo llevó al hombre más lejos, primero a orbitar Saturno, luego a traspasar la frontera de Urano y Neptuno. Dédalo 3 pretende ir aún más lejos, hasta la frontera borrosa tras los planetas verdaderos, hasta las nubes de escombros glaciales y la oscuridad que hay más allá.

La tripulación

La tripulación de la Ícaro está unida por un mismo propósito, pero dividida por sus motivos. A algunos les mueve los objetivos de una corporación, a otros la causa de su Gobierno o patrocinadores. Cada miembro de la tripulación intenta labrarse un nombre, perjudicar la reputación del representante de otra facción o, incluso, sabotear de forma sutil una parte de la misión. Todo esto hace que el acuerdo sea inestable y brinda unas oportunidades maravillosas para la interpretación en una partida de rol.

Si quieres incluir en tu partida elementos como una tripulación fracturada y disidente, todos los investigadores y personajes no jugadores (PNJ) de la Ícaro deberían pertenecer a facciones diferentes. Este hecho puede mantenerse en secreto o declararse abiertamente, y por supuesto alguien podría fingir que representa a una facción cuando en realidad trabaja para otra. El nivel de lealtad hacia su facción dependerá del jugador.

A continuación se incluyen algunas de las facciones que tienen intereses sustanciales en la Fundación Dédalo. Puedes utilizarlas tal y como aparecen aquí o modificarlas como quieras.

Zaydan Startech: Esta facción, formada por la fusión de una serie de corporaciones tecnológicas asiáticas a raíz de la caída y desmantelamiento de Corea del Norte, es el comerciante líder en tecnología espacial. Ayudaron a crear la Fundación Dédalo y son una parte vital de todas sus operaciones. En palabras de un analista de negocio: «Quizá paguen para que otros hagan el trabajo, pero todo trasto que vuela por el cielo tiene en sus remaches el sello de Zaydan»

Euroespacio: La fusión renombrada de los proyectos de investigación espacial civiles y militares de docenas de Estados europeos, la facción Euroespacio es el apoyo intelectual de las misiones Dédalo. Se podría decir que si el proyecto tiene esperanzas y sueños, Euroespacio les da voz y forma. Hace mucho tiempo que dejaron los aspectos técnicos y de la ingeniería en manos de otros, y ahora mantienen con recelo su influencia en la dirección y objetivos de la misión.

Los Fondos Dieter-Muller: Creados a partir de los patrimonios de los excéntricos y huraños Gilles Dieter y Sabina Muller, la finalidad de los Fondos es impulsar los límites del esfuerzo y entendimiento humano en todas las aéreas conocidas y desconocidas. Sus objetivos en la Fundación son muy simples: ansían conocimiento. Y para conseguirlo, muchas veces actúan como conciliadores entre las facciones más grandes o las manipulan para deshacerse de aquello que consideran que presenta un peligro para la misión.

Los Estados nación: Un gran número de las naciones más poderosas del momento han invertido en la Fundación Dédalo, y el Guardián y los jugadores deberán decidir cuáles. Quizá India y China son los polos gemelos del poder político y económico, o quizá EE. UU., Brasil y Rusia. Sin importar quiénes sean, las naciones involucradas son las más poderosas por cómo usan su influencia en la Fundación, y todas ellas tendrán la mayor cantidad de miembros posibles en la tripulación. El objetivo de las naciones, sean cuales sean, es simple: conseguir prestigio. Quieren encabezar el proyecto e impulsar su éxito, eso sí, protegiéndose de las consecuencias de un posible fracaso.

La misión

La Ícaro es parte de la misión Dédalo 3. Fundada por una complicada alianza de corporaciones, gobiernos y personas adineradas, la Fundación Dédalo ignora muchos de los problemas de la diplomacia y la jurisdicción, ya que no tiene lealtades nacionales estrictas. En teoría, la Fundación es un organismo independiente y los principales contribuyentes tienen voz en el consejo. Sin embargo, la política siempre está presente en las decisiones que lleva a cabo la Fundación. Los contribuyentes o corporaciones tienen sus propios fines secretos y los persiguen con una crueldad sutil. Se han formado, disuelto y fracturado muchísimas alianzas y facciones a lo largo de su existencia.

La Fundación provee de personal a la misión actual, al igual que hizo con sus predecesoras, pero, aunque se supone que la Ícaro está tripulada por un personal elegido con imparcialidad y atendiendo a sus méritos, lo cierto es que la selección de los puestos claves en la misión es un campo de batalla central para los patrocinadores financieros y políticos de la Fundación. Los integrantes de la tripulación de la nave, aunque capaces, están ahí porque tienen el respaldo de una o varias facciones.

La nave

La Ícaro está formada por un largo tubo rodeado por tres pares de secciones rotativas. Construida en órbita por ingenieros de la facción Zaydan Startech, la nave utiliza aceleración nuclear y las secciones rotativas proporcionan gravedad artificial centrífuga. Los alojamientos de la tripulación y los laboratorios están situados en las secciones rotativas, y el resto de la nave está ocupada en su mayoría por los sistemas, el combustible y los conductos que conectan las diversas zonas a las que tiene acceso la tripulación. Todas estas áreas están presurizadas con aire respirable.

SALA DE CONTROL

La sala de control alberga los principales controles de los sistemas de la nave, incluyendo los motores y el soporte vital, y se encuentra situada en la zona trasera de la nave; como tal, está en gravedad cero. Se trata de un cilindro de dos metros de diámetro cuyas paredes están repletas de monitores e interfaces informáticas. Todos los sistemas de la nave se controlan desde esta sala, aunque hay interfaces de control alternativos en todas las secciones rotativas para el caso de que se produzca un fallo en la principal o esta se vea dañada.

ALOJAMIENTOS

Los alojamientos se encuentran situados en las secciones rotativas delanteras de la nave. Cada una de las tres secciones tiene espacio para alojar a seis personas en literas bien pegadas entre ellas, unas condiciones de vida similares a las que uno podría esperar en un submarino del siglo XX. Junto a cada habitación hay un cubículo en el que la tripulación puede hacer ejercicio para mantener su masa muscular y bienestar físico.

CUBIERTA DE INGENIERÍA

La Ícaro funciona con combustible nuclear. En la parte trasera de la nave encontramos el reactor y el sistema de propulsión, ambos situados en una serie de secciones subdivididas del casco de la nave que se encuentran completamente protegidas. Solo se puede acceder a estas zonas desde el eje central de la nave a través de un par de escotillas. Para abrir una escotilla es imprescindible que la otra esté cerrada, y para comenzar la secuencia de desbloqueo se necesita la autorización del comandante de la misión y del ingeniero jefe.

La tripulación

Hay 18 miembros a bordo de la Ícaro. La mayoría son científicos, aunque el trabajo de algunos es controlar la nave. Teniendo en cuenta el riesgo de la misión, todos los tripulantes poseen las mismas habilidades y están entrenados para realizar las mismas tareas que el resto; en esta misión nadie es una carga.

La oscuridad que acecha

La misión de la Ícaro no solo está destinada a fallar, sino que además nos hará enfrentarnos a la realidad del lugar que ocupa la humanidad en el cosmos. Aquí te presentamos tres posibles destinos que podrían aguardar a la nave al alcanzar los límites exteriores del Sistema Solar. A estas alturas del viaje, hace algo más de tres años que la nave abandonó la órbita de la Tierra.

A continuación tienes tres sendas que el Guardián puede explorar en esta ambientación.

Ciencia ficción y realidad

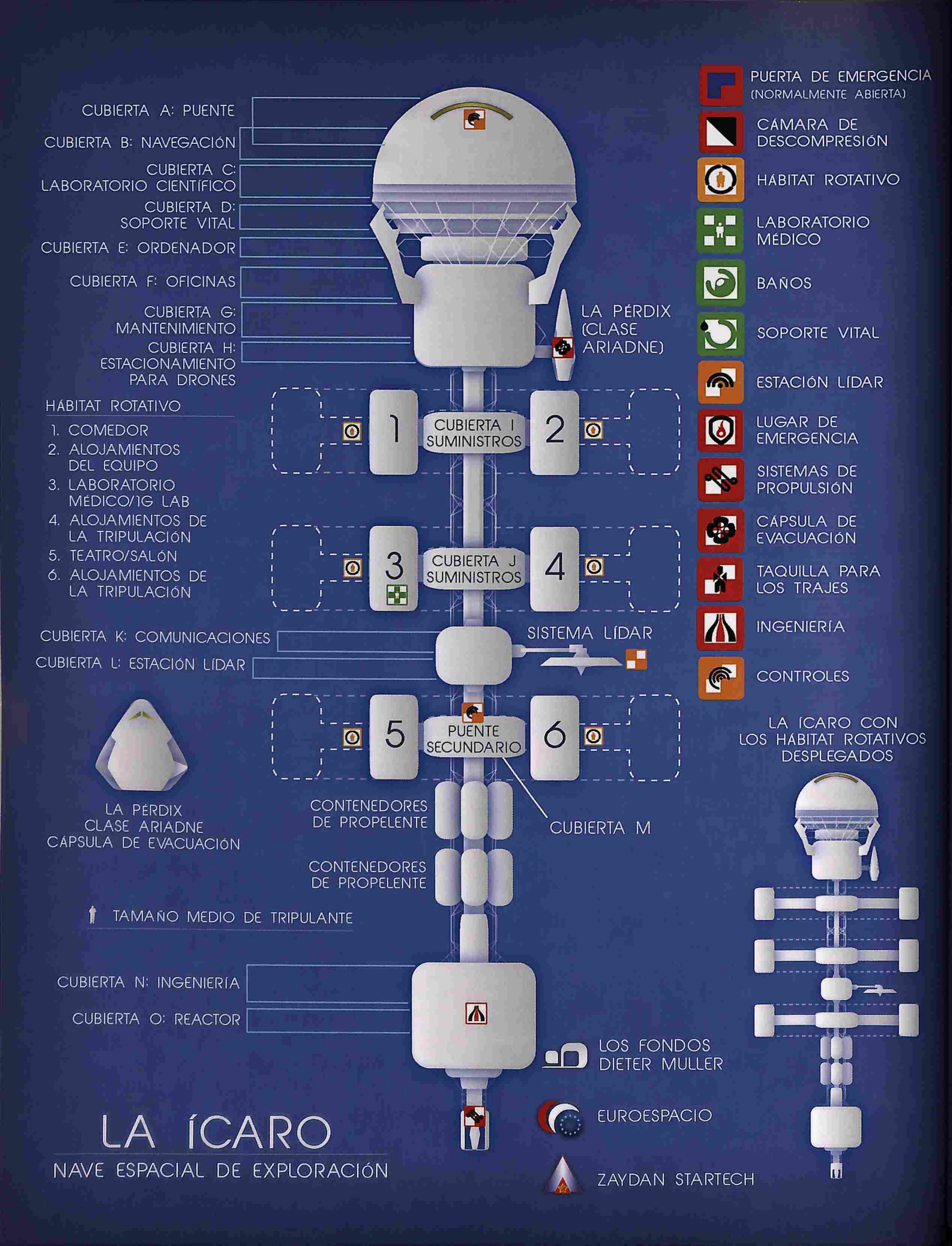
El enfoque dado a la ciencia en este escenario es vago. El objetivo es que los jugadores y los Guardianes puedan utilizar todo lo que hay aquí sin necesidad de comprender aspectos complejos de ciencia o de ingeniería. Aquí se presentan varias secciones que resultan irreales, improbables o completamente erróneas cuando se trata de la realidad. Todo esto es intencionado y se ha hecho para crear una ambientación que resulte fácil y divertida a la hora de jugar. Hay una extraña alusión a la física y teorías sobre desarrollo tecnológico actuales, pero, como ya es tradición en la ciencia ficción, nos hemos tomado ciertas libertades. Por supuesto, si prefieres que tus partidas sean más o menos realistas, no tengas reparos en hacer los cambios que creas necesarios.

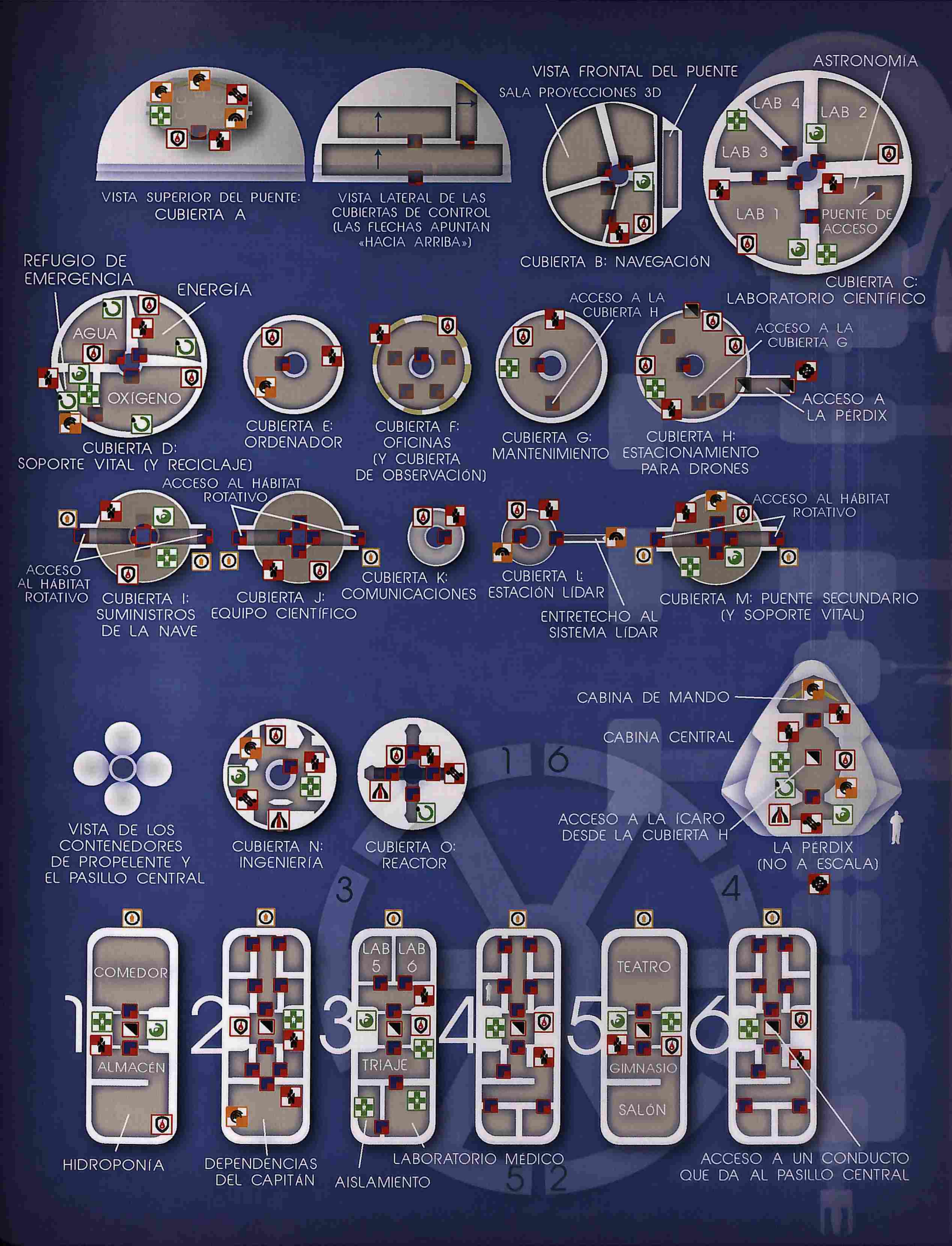
A solas en el abarrotado silencio

La Ícaro no está sola en la oscuridad. Hay más cosas moviéndose por allí; antiguas criaturas que se desplazan entre mundos con unas alas a las que empujan unos imposibles vientos etéreos.

El vacío que hay entre las estrellas no está deshabitado. En él acechan presencias y criaturas que escapan a la comprensión humana y que observan desde los oscuros pliegues de la nada. Estas criaturas no tienen nombre y su existencia no es una vida como la conciben los humanos. Más finos que la niebla o el pensamiento, estos seres existen como una interferencia en una pantalla, como un escalofrío que te recorre el cuerpo, como una sombra que crece al borde de tu visión. A pesar de su naturaleza incomprensible, estas criaturas piensan y quizá sueñan en la larga noche de sus extrañas vidas. Y sin saberlo, la Ícaro se desliza hacia ese reino sin aire que estos entes llaman hogar.

Quizá comienza con sueños, largos tramos negros de un olvido vociferante que parece durar años y del que la tripulación despierta para encontrarse con el zumbido silencioso de la nave que se aleja cada vez más de la luz del sol. Los instrumentos de la nave empiezan a mostrar errores estáticos y de distorsión; al principio es algo ocasional, pero cada vez ocurre con más frecuencia y con mayor duración. Con el tiempo, aquellos que investigan estos incidentes reconocen unos patrones en el chillido de las interferencias y el chirrido de la distorsión. La gente empieza a cambiar. La sangre mancha los bordes de los ojos al despertar. Empiezan a hacer cosas que luego no son capaces de recordar. Cosas que hacen de manera intencionada. Cosas que cambian el rumbo de la Ícaro y hacen que esta se adentre cada vez más en el vacío. ¿Lo hacen porque estas criaturas quieren causarles daño? ¿O es que la presencia de otro tipo de consciencias está volviendo loca a la tripulación?


CUBIERTA A: PUENTE
CUBIERTA B: NAVEGACIÓN
CUBIERTA C: LABORATORIO CIENTÍFICO
CUBIERTA D: SOPORTE VITAL
CUBIERTA E: ORDENADOR
CUBIERTA F: OFICINAS
CUBIERTA G: MANTENIMIENTO
CUBIERTA H: ESTACIONAMIENTO PARA DRONES
HÁBITAT ROTATIVO
1. COMEDOR
2. ALOJAMIENTOS DEL EQUIPO
3. LABORATORIO MÉDICO/1G LAB
4. ALOJAMIENTOS DE LA TRIPULACIÓN
5. TEATRO/SALÓN
6. ALOJAMIENTOS DE LA TRIPULACIÓN
CUBIERTA K: COMUNICACIONES
CUBIERTA L: ESTACIÓN LÍDAR
LA PÉRDIX CLASE ARIADNE CÁPSULA DE EVACUACIÓN
TAMAÑO MEDIO DE TRIPULANTE
CUBIERTA N: INGENIERÍA
CUBIERTA O: REACTOR
LA PÉRDIX (CLASE ARIADNE)
1
CUBIERTA I SUMINISTROS
2
3
CUBIERTA J SUMINISTROS
4
SISTEMA LÍDAR
5
PUENTE SECUNDARIO
6
CONTENEDORES DE PROPELENTE
CUBIERTA M
CONTENEDORES DE PROPELENTE
PUERTA DE EMERGENCIA (NORMALMENTE ABIERTA)
CÁMARA DE DESCOMPRESIÓN
HÁBITAT ROTATIVO
LABORATORIO MÉDICO
BAÑOS
SOPORTE VITAL
ESTACIÓN LÍDAR
LUGAR DE EMERGENCIA
SISTEMAS DE PROPULSIÓN
CÁPSULA DE EVACUACIÓN
TAQUILLA PARA LOS TRAJES
INGENIERÍA
CONTROLES
LA ÍCARO CON LOS HÁBITAT ROTATIVOS DESPLEGADOS
LOS FONDOS DIETER MULLER
EUROESPACIO
ZAYDAN STARTECH
LA ÍCARO
NAVE ESPACIAL DE EXPLORACIÓN


VISTA SUPERIOR DEL PUENTE: CUBIERTA A
VISTA LATERAL DE LAS CUBIERTAS DE CONTROL (LAS FLECHAS APUNTAN «HACIA ARRIBA»)
VISTA FRONTAL DEL PUENTE
SALA PROYECCIONES 3D
CUBIERTA B: NAVEGACIÓN
ASTRONOMÍA
LAB 4
LAB 2
LAB 3
LAB 1
PUENTE DE ACCESO
CUBIERTA C: LABORATORIO CIENTÍFICO
REFUGIO DE EMERGENCIA
ENERGÍA
AGUA
OXÍGENO
CUBIERTA D: SOPORTE VITAL (Y RECICLAJE)
CUBIERTA E: ORDENADOR
CUBIERTA F: OFICINAS (Y CUBIERTA DE OBSERVACIÓN)
ACCESO A LA CUBIERTA H
CUBIERTA G: MANTENIMIENTO
ACCESO A LA CUBIERTA G
ACCESO A LA PÉRDIX
CUBIERTA H: ESTACIONAMIENTO PARA DRONES
ACCESO AL HÁBITAT ROTATIVO
ACCESO AL HÁBITAT ROTATIVO
ACCESO AL HÁBITAT ROTATIVO
CUBIERTA I: SUMINISTROS DE LA NAVE
CUBIERTA J: EQUIPO CIENTÍFICO
CUBIERTA K: COMUNICACIONES
CUBIERTA L: ESTACIÓN LÍDAR
ENTRETECHO AL SISTEMA LÍDAR
CUBIERTA M: PUENTE SECUNDARIO (Y SOPORTE VITAL)
VISTA DE LOS CONTENEDORES DE PROPELENTE Y EL PASILLO CENTRAL
CUBIERTA N: INGENIERÍA
CUBIERTA O: REACTOR
CABINA DE MANDO
CABINA CENTRAL
ACCESO A LA ÍCARO DESDE LA CUBIERTA H
LA PÉRDIX (NO A ESCALA)
1
COMEDOR
ALMACÉN
HIDROPONÍA
2
DEPENDENCIAS DEL CAPITÁN
3
LAB 5
LAB 6
TRIAJE
AISLAMIENTO
4
LABORATORIO MÉDICO
5
TEATRO
GIMNASIO
SALÓN
6
ACCESO A UN CONDUCTO QUE DA AL PASILLO CENTRAL

Nota para el Guardián: *El horror viene de una creciente sensación de rareza y pavor provocada por una serie descontrolada de extraños fenómenos, sueños, ¡y la idea de que están atrapados en un espacio dentro de una criatura a la que no pueden ver! Casi todo lo que sucede debería estar relacionado con la tripulación, tanto con los personajes que controlan los jugadores como los PNJ. Todo lo que ocurre está teniendo lugar en la mente de la tripulación, o quizá están bajo la influencia de estas entidades invisibles e invasoras. Deberéis preguntaros constantemente en quién confiar y cuándo hacerlo, y, con el tiempo, los jugadores deberán cuestionarse si pueden confiar siquiera en ellos mismos.*

Cazador en la negrura

La Ícaro no fue la primera. Todos los que han viajado en ella hasta los confines del Sistema Solar saben que otras naves han llevado al hombre a Marte y dado la vuelta alrededor de Neptuno. Pero esta verdad es una mera mentira. Ha habido muchas otras naves llamadas Ícaro y todas se dirigieron al borde de la luz para echar un vistazo en la oscuridad. Ninguna de ellas regresó y nadie habla de ellas; sus tripulaciones fueron olvidadas y nunca se supo lo que les deparó el destino. Y ahora otra Ícaro está a punto de alcanzar los límites de la exploración humana en el espacio, y allí no solo descubrirán que hubo otros antes que ellos, sino también qué fue de ellos.

Hay doce naves vacías y sin señales de vida en el vacío a unos cientos de metros las unas de las otras, todas ellas en la trayectoria de la Ícaro. Dentro de las embarcaciones no hay cadáveres ni rastros de sangre, tan solo el silencio profundo y eterno. Cuando la tripulación de la actual Ícaro decide investigar, empieza a oír cosas. Cosas deslizándose por el casco, cosas crujiendo y aleteando en el vacío más allá del revestimiento de la Ícaro. Y entonces un miembro de la tripulación ve algo cuando se adentra en el espacio que hay entre las naves muertas: una figura extraída de la oscuridad dentro de la oscuridad, como una escultura de un gran pájaro incorporándose de la nada. ¿Era real? Y si lo era, ¿dónde está ahora?

Nota para el Guardián: *En esta trama, los jugadores se ven atrapados con un monstruo. Deben intentar sobrevivir y escapar. Se trata de un ángel descarnado de la noche, una de las muchas criaturas que sobrevuelan los vientos etéreos en los confines del Sistema Solar. El horror en este escenario viene de situar a los personajes en una posición de vulnerabilidad y desesperación. ¿Qué pueden hacer para escapar? ¿Qué es esa criatura? ¿Se detendrá? ¿Dónde está? ¿Qué ha hecho con el resto de tripulaciones? La dinámica frenética que hay entre los miembros de la tripulación puede dar mucho juego. Puede que una persona sepa más que el resto y hasta sepa algo sobre las misiones que fracasaron previamente. Quizá otros estén dispuestos a lo que sea con tal de salvarse, incluso si eso implica que otros no salgan con vida de allí.*

De aquí al final de todas las cosas

Existe un final de todas las cosas. El cosmos que percibe la humanidad al contemplar las estrellas no es más que una proyección en el revestimiento de la realidad que es nuestra prisión. Y esto no es una metáfora. El Sistema Solar es una esfera de realidad suspendida como una bola de navidad en un abismo en el Otro. Quizá fue creado como una cárcel, quizá es la consecuencia de unos principios que escapan a nuestra comprensión, o puede que sea broma de unas criaturas cuyo viaje a través del universo es el grito de muerte de una realidad hecha añicos. Sea cual sea la causa, el borde está ahí en filo de la noche. No se trata de una barrera sólida, sino de una zona de transición donde lo que la humanidad percibe como realidad y lo Otro se difuminan. Y precisamente en esta zona de locura es donde se va a adentrar la Ícaro. El tiempo, la percepción y las leyes de la física no están definidas en esta tierra de nadie. Las emociones y los pensamientos resuenan como si golpearas un vaso. Empiezan a suceder eventos fuera del orden temporal. Las criaturas nacidas de la sustancia del subconsciente parecen reales; y quizá lo sean. Y mientras tanto, la Ícaro sigue zambulléndose, alejándose cada vez más de la luz del Sol y acercándose a lo que yace más allá.

Nota para el Guardián: *Es una lucha por la supervivencia. ¿Podrá la tripulación mantener la cordura el tiempo suficiente para dar media vuelta con la Ícaro antes de que sea demasiado tarde? El horror proviene de que realidad trastoca a los acontecimientos: un PJN empieza una misma conversación varias veces; desaparecen tripulantes de la nave y nadie recuerda que existían; aparecen nuevos tripulantes entre los personajes sin que estos sepan quiénes son o de dónde han salido. Podrías describir a personajes que ven cosas que nadie más puede ver, como extrañas manchas de luz; la materia de la nave transformándose: el agua comportándose como si fuera un sólido o paredes sólidas como si fueran un gas. Para que sea aun más dramático, quizá haya monstruos de los Mitos vagando sin rumbo por la nave, como un color fuera del espacio; o quizá los mi-go vengan a observar en silencio cómo los humanos luchan contra la verdad cósmica de la existencia. Será clave la pérdida masiva de Cordura, ya que los jugadores deben intentar encontrar una salida antes de perder el juicio y que la realidad se desvanezca.*

Creación de personajes

En general, la creación de personajes en *Cthulhu Ícaro* funciona igual que en la séptima edición de *La llamada de Cthulhu*, aunque incluye algunas ocupaciones y habilidades nuevas.

Ocupaciones

Todos los miembros de la tripulación tienen un título oficial, ya sea capitán, teniente, médico de la nave o cualquier otra designación. Por lo general, el título hace referencia a la especialización de

la persona, aunque cada tripulante se ha entrenado en numerosas habilidades para asegurarse de que en la misión haya un amplio abanico de competencias en todo momento.

CIENTÍFICO

Habilidades: Buscar libros, Ciencia × 2 (cualquiera), Gravedad cero, Operaciones de sistema y otras tres habilidades más a elegir entre Ciencia (cualquiera), Electricidad, Electrónica, Lenguas (Otras), Mantenimiento informático, Mecánica, Medicina, Orientarse, Pilotar (Ícaro), Primeros auxilios y Tecnología.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4 + INT×1

INGENIERO

Habilidades: Ciencia (Ingeniería), Descubrir, Electricidad, Electrónica, Gravedad cero, Mecánica, Operaciones de sistema y Tecnología.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×3 + DES×2

INGENIERO DE SISTEMAS

Habilidades: Ciencia (Matemáticas), Descubrir, Electricidad, Electrónica, Gravedad cero, Mantenimiento informático, Operaciones de sistema y otras dos habilidades más a elegir entre Ciencia (cualquiera), Orientarse, Primeros auxilios, y Tecnología.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4 + INT×1

MÉDICO

Habilidades: Ciencia (Astronomía), Ciencia (Biología), Ciencia (Física), Ciencia (Química), Ciencia (Meteorología), Gravedad cero, Medicina, Operaciones de sistema, Primeros auxilios, Psicología y otras dos habilidades más a elegir entre Electricidad, Mecánica, Psicoanálisis, y Tecnología.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4 + INT×1

NAVEGANTE

Habilidades: Ciencia (Astronomía), Ciencia (Física), Gravedad cero, Mantenimiento informático, Operaciones de sistema, Orientarse, Pilotar (Ícaro) y otra habilidad más a elegir entre Electricidad, Electrónica, Primeros auxilios, Tecnología, Mecánica y Lenguas (Otras).

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4 + INTx1

Habilidades

En la hoja de investigador tienes una lista completa con todas las habilidades disponibles en esta época. A continuación vamos a ver las habilidades que cambian con respecto a *La llamada de Cthulhu* o que aparecen aquí por primera vez.

ARMAS DE FUEGO (ELÉCTRICAS) (25%)

Una especialización multifunción para armas de fuego futurísticas, ya sean armas ligeras de rayos de pulso, de plasma o de partículas. Los puntos de habilidad se deben usar para adquirir una subespecialización de pistola o de fusil, por lo que una persona puede tener la habilidad Armas de fuego (Eléctrica)-Pistola o Fusil, o ambas.

BUSCAR LIBROS (20%)

Como se menciona en Mantenimiento informático, la habilidad Buscar libros incluye el acceso, búsqueda y recuperación de cualquier información guardada en los ordenadores de la nave y otros dispositivos portátiles.

ELECTRÓNICA (01%)

Incluye la habilidad de configurar y desactivar cerraduras, y de construir y reparar dispositivos electrónicos como escáneres o sistemas informáticos (junto a la habilidad Tecnología) y equipos de comunicación.

Armas de energía de ejemplo

El Guardián debe decidir si la nave Ícaro posee armas o no. Aunque se trata principalmente de una misión de exploración, se podría contar con un pequeño cargamento de armas por cuestión de seguridad, o un miembro de la tripulación podría meter de contrabando un arma (tradicional o futurística).

Arma	Daño	Alcance	Usos por asalto	Cargador	Avería
Pistola de rayos de pulso	2D6+1	5 metros	1	10 disparos	93
Fusil de rayos de pulso	3D6+1	27 metros	1	10 disparos	93

GRAVEDAD CERO (05%)

El usuario está entrenado para sobrevivir, moverse y operar en un ambiente de gravedad cero, por lo que es capaz de llevar a cabo sus tareas, utilizar el equipo designado y mantener los trajes espaciales en perfectas condiciones.

Si un personaje debe llevar a cabo una tarea especializada en gravedad cero, como reparar el casco externo de la nave, el Guardián puede pedirle que haga una tirada de habilidad combinada (por ejemplo, una tirada de Gravedad cero y de Tecnología).

Si un personaje se ve envuelto en un combate cuerpo a cuerpo en gravedad cero, se tiene en cuenta la habilidad Gravedad cero en lugar de Combatir (Pelea).

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Ser capaz de moverte en gravedad cero al lugar que deseas; poder darle un puñetazo a alguien en el espacio.
- **Dificultad difícil:** Poder posicionarte en gravedad cero aunque la nave esté explotando a tu alrededor; reparar un traje espacial mientras estás en el vacío.

Ejemplos de tiradas forzadas: Emplear más tiempo del necesario; aprovechar el impulso de otra persona.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Provocas daños en tu traje espacial o en el de otra persona; te precipitas al espacio; dañas una parte de la nave.

MANTENIMIENTO INFORMÁTICO (05%)

La habilidad Mantenimiento informático reemplaza a la habilidad Informática de la época moderna. Esta competencia le permite al usuario diagnosticar errores y reparar redes y sistemas informáticos, así como programar, reescribir e identificar posibles errores en un código informático. El usuario conocerá varios lenguajes de programación.

Hay que tener en cuenta que para usar o recuperar la información almacenada o procesada por un ordenador se debe usar la habilidad Buscar libros en lugar de Mantenimiento informático.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Escribir y eliminar los fallos de un programa informático; identificar un error en el sistema informático.
- **Dificultad difícil:** Descubrir o colarse en una red informática segura u oculta sin ser descubierto.

Ejemplos de tiradas forzadas: Tardar más tiempo en desarrollar un programa; emplear unas técnicas de construcción de ordenadores poco ortodoxas; usar un *software* no probado para vulnerar la seguridad de un sistema.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Eliminas los archivos que estabas buscando; corrompes el sistema; dejas evidencia o alertas a otros mediante tus acciones; infestas el ordenador o la red informática de forma involuntaria con un virus híbrido que provoca unos datos y resultados extraños por parte del *hardware* y *software*.

PROCEDIMIENTOS DEL SISTEMA (10%)

Una habilidad multifunción usada para lograr un buen funcionamiento de los procedimientos y sistemas de la nave. El usuario puede entender, operar, configurar, diagnosticar y reparar los sistemas de la nave que se encargan del soporte vital, el motor, la seguridad y otros aspectos.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Operar y mantener los sistemas de una nave; recodificar el acceso a las cerraduras.
- **Dificultad difícil:** Desactivar un sistema estando bajo presión (sirviéndote de atajos); configurar un sistema para que funcione más allá de lo que se considera normal o seguro.

Ejemplos de tiradas forzadas: Emplear más tiempo del necesario; consultar el manual de uso; pulsar botones de forma aleatoria y rezar para que todo salga bien.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Apagas el suministro de aire sin querer; expulsas el núcleo del motor; subes la temperatura de la sala donde se almacenan los alimentos y se estropea toda la comida.

TECNOLOGÍA (01%)

Esta habilidad está relacionada con el mantenimiento y reparación de maquinaria compleja en los casos en los que las habilidades como Mecánica y Electricidad no dan abasto. El usuario puede reconocer defectos de *hardware*, construir y reparar dispositivos, como armas de rayos de pulso y ordenadores, así como mantener, ensamblar y reparar el *hardware* de la nave.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad:

- **Dificultad normal:** Mantener los motores de la nave dentro de los parámetros normales; reparar o ensamblar a toda velocidad el cargador de una pistola de rayos de pulso.
- **Dificultad difícil:** Construir un ordenador desde cero bajo presión; ensamblar una pistola de rayos de pulso con piezas no convencionales.

Ejemplos de tiradas forzadas: Emplear más tiempo; consultar el manual de uso; emplear componentes o técnicas poco ortodoxas.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Los motores saltan por los aires; la pistola explota al pulsar el gatillo; sin querer provocas un grave error en uno de los sistemas que no estabas tocando.

CAPÍTULO 8

CTHULHU FIN DE LOS TIEMPOS

«Los primigenios eran, los primigenios son y los primigenios serán.»

—H. P. Lovecraft, *El horror de Dunwich*

La siega

El Apocalipsis, el día del Juicio Final, llámalo como quieras. La civilización está a punto de desaparecer. Las estrellas están de nuevo en posición y los primigenios y sus afines han despertado, dispuestos a recuperar lo que una vez fue suyo. Como matorrales infecciosos y malignos, estas monstruosidades han convertido el planeta en un hoyo sepulcral de locura y muerte. ¿Sucumbirá la humanidad a la infección, convirtiéndose con el tiempo en la nada?

Algunos luchan para no perder su humanidad. Y esta es su historia.

En *La siega*, una ambientación para *La Llamada de Cthulhu*, soltarás a tus personajes en un futuro en el que la civilización se ha desmoronado y los horrores más antiguos habitan el planeta. Esta es una posible visión del fin de los tiempos; pero hay muchas más...

El centro de la trama está en la Tierra. Las historias se centran en la supervivencia y el contraataque de pequeños grupos de humanos que, por ahora, no se han visto sometidos, no han sucumbido a la locura ni han muerto ante la llegada de los primigenios que han vuelto a despertar.

Cómo usar este escenario

« Al final, lo que importa no son los años que has vivido, sino la vida que hay en esos años. »

—Abraham Lincoln

La ambientación transcurre en los días siguientes al ascenso de los primigenios. Cualquier lugar de la Tierra es un buen escenario: un centro de Norteamérica devastado, relativamente intacto por las tormentas tsunamis colosales que destruyeron las costas; una Europa en llamas, entre las ruinas humeantes de una ciudad; a bordo de un barco que logró navegar hasta un archipiélago por ahora intacto. Tienes a tu disposición todas estas posibilidades y muchas más.

Los más afortunados fueron los primeros en morir. Aquellos que sobrevivieron son ahora esclavos de las sectas y de sus grandes maestros. Sin embargo, algunos lograron escapar de sus garras o se alejaron de las ciudades fantasma por las que ahora vagan extraños y horripilantes monstruos. El centro de la acción es la supervivencia y el enfrentamiento contra unos desafíos insuperables. Las historias deberían seguir los viajes personales de los supervivientes y su intento de forjarse una vida a salvo de los horrores de los Mitos. La búsqueda de la verdad y el conocimiento podrían ser claves, con los supervivientes consiguiendo los medios necesarios para aguantar y encontrar la manera de liberarse. Quizá busquen un método para acabar con los primigenios entre las palabras de textos antiguos y sabiduría tradicional que sugiere que ciertos ritos y sacrificios podrían devolver a esos monstruos a su letargo. Puede que lo que queda de la humanidad intente encontrar la manera de salir del planeta, abandonar la Tierra con la esperanza de crear un nuevo hogar en otro lugar o época.

Lo que está claro es que si los supervivientes no *hacen algo*, todo estará perdido y la humanidad será olvidada, sin ocupar siquiera una nota a pie de página en la historia. Este tipo de partidas tratan sobre la esperanza de un futuro diferente, la voluntad de desafiar al cosmos y mantenerse firme ante un universo que se burla de la humanidad. Tales proezas se describen largo y tendido en las páginas de la historia de la humanidad; de los pocos que lograron una victoria a pesar de que todo estaba en su contra. Estos relatos narran cómo la humanidad construyó su legado a través de las historias personales de aquellos que eligieron enfurecerse contra el desvanecimiento de la luz.

A continuación, te dejamos unos apuntes sobre el trasfondo de la historia para que te inspires, tres tipos de escenario posibles e información detallada sobre las ocupaciones y habilidades recomendadas para *La siega*.

Época

Como Guardián, tuya es la decisión acerca de cuándo y dónde tiene lugar *La siega*. La época de *La siega* puede ser cualquier periodo histórico o futuro. Una ambientación ya publicada podría ser el desencadenante: entre 1928 y 1929, un grupo de investigadores fracasó al intentar detener el resurgimiento de R'lyeh y Cthulhu avanza, usando extrañas magias para retorcer la realidad a voluntad y provocar que las estrellas estén de nuevo en posición (ver *Las sombras de Yog-Sothoth* para más detalles). O puede que en 1962, un grupo de investigadores fuera incapaz de prevenir que se abriera el Gran Portal, dándole el poder necesario a Nyarlathotep para que despertara a los primigenios, criaturas inmortales que hasta ahora permanecían dormidas

(ver *Las máscaras de Nyarlathotep* para más detalles). O quizá prefieras que el fin del mundo tenga lugar en una época más contemporánea y moderna, puede que incluso en un futuro no muy lejano. Si tu partida se desarrolla «ahora» te será más fácil imaginar los detalles, como la tecnología disponible y aspectos similares. Por otro lado, puede que un escenario futurístico se adapte mejor a tus necesidades, al crear un ambiente foráneo y desconocido para tus jugadores.

El material de ambientación que hay a continuación se basa en la premisa de que el final de la civilización tiene lugar a principios del siglo XXI, unos pocos años después de la época actual. Puedes utilizar esta información como quieras y adaptarla si prefieres que tus partidas se desarrollen en un periodo de tiempo diferente.

Un mundo destruido

La Tierra gritó de dolor cuando los primigenios despertaron. Los terremotos desgarraron la tierra y los tsunamis borraron las costas. El alma de Gaia se derramó cuando los volcanes y poderosos cráteres vomitaron lava y flujos piroclásticos. Tormentas de increíble potencia separaron la carne de los huesos, y los relámpagos provocaron incendios que se propagaron sin control.

Apenas se ve el sol; a veces se percibe un pálido resplandor de una tonalidad rojiza y amarillenta entre los oscuros cielos que parecen envolver el mundo en un manto de crepúsculo eterno. Lo que queda de la humanidad se ha aferrado a las cenizas, escondiéndose y esperando donde pueden. Esperando a que alguien devuelva el mundo a la normalidad. Esperando a que alguien le encuentre sentido a un mundo del revés.

Fue poco antes de que aparecieran las sectas; grupos de supervivientes que profesaban saber qué había ocurrido y por qué. Sus líderes, que parecían entenderlo todo, aseguraban que solo los elegidos habían sobrevivido a la Gran Purga y que la humanidad debía responder ante los primigenios. Los primigenios eran los verdaderos gobernantes del planeta y el deber de la humanidad era servir a estos dioses vivientes. Aquellos que se oponían al nuevo orden eran considerados enemigos de la humanidad y no merecían vivir en el nuevo paraíso. Las sectas mandaron a grupos de locos y asesinos a erradicar a aquellos que se negaban a servir a sus nuevos amos. Cualquiera que se opusiera a las sectas y sus líderes acababa como esclavo o era sacrificado a los nuevos dioses de la humanidad.

Y entonces llegaron los monstruos. Terrores alienígenas descendieron de los cielos para escoger sobre el esqueleto de la Tierra, mientras que las costas fueron invadidas por criaturas mitad hombre mitad pez que surgían de las profundidades del océano. Entre los monstruos y las sectas, los pocos humanos que lograban evitar ser capturados o asesinados se abrían paso hasta los puestos remotos de la cordura, o vivían el día a día jugando al retorcido juego del gato y el ratón.

LOS PUESTOS REMOTOS

Los puestos remotos son el nombre colectivo usado para designar a los aislados y alejados enclaves de cordura que se han mantenido en pie en un mundo asolado por la locura. Aquí las sectas no tienen ningún poder y los pocos cuerdos que quedan con vida trabajan juntos para sobrevivir. Cada puesto remoto es diferente y suele luchar para conseguir sus propias metas: unos desean permanecer escondidos y aislados; otros intentan comunicarse y establecer una conexión con otros puestos remotos; algunos buscan la manera de volver atrás y devolver a los primigenios a sus tumbas; mientras que otros solo existen para luchar y acabar con todos los sectarios y monstruos que puedan. Todos saben que tienen las de perder, pero el deseo de vivir arde con fuerza en sus corazones.

Siempre atentos ante posibles infiltrados de las sectas y ante aquellos que pueden sucumbir a la locura, la vida en los puestos remotos es una lucha diaria contra la paranoia. No es fácil ganarse la confianza de alguien; uno debe hablar a través de sus acciones y hazañas.

Algunos prefieren no depender de los puestos remotos, pues consideran que son un blanco fácil. En su lugar, hay pequeños grupos de supervivientes que se abren paso a su manera en este mundo ennegrecido, buscando herramientas y conocimientos con los que poder comerciar. Muchos buscan el camino hacia la redención, ofreciendo su ayuda a otros, como si con pequeños actos de bondad pudieran encontrar la redención por los pecados de la humanidad. Otros buscan un lugar conocido como el «Vergel», donde se rumorea que cualquiera está a salvo.

Furia contra el desvanecimiento de la luz

Unas almas valientes y tenaces, reunidas en camaradería, son lo único que le planta cara al regreso de los primigenios. Para ellos no hay descanso ni remisión de los días más oscuros. Cuando cae un grupo, siempre hay otro dispuesto a oír la llamada de la libertad o la venganza.

Aquí se plantean tres argumentos que puede explorar el Guardián en esta ambientación.

Buscadores del saber antiguo

Se rumorea que cierto libro puede cambiarlo todo. Al parecer, entre sus páginas quebradizas se esconde el saber de los Antiguos, que contiene lo necesario para acabar con el reinado de los primigenios y devolverles al vacío del que salieron. El libro tiene muchos nombres y existen muchas copias falsas, todas ellas atesoradas y protegidas por sus actuales propietarios. Buscar el libro verdadero será una tarea larga y peligrosa. Algunos aseguran que el objeto está en posesión del líder de una secta, mientras que otros dicen que fue abandonado y ahora se descompone a los pies de un dios viviente.

Nota para el Guardián: *En este tipo de partida, la clave son los secretos. Los supervivientes deben viajar a los diferentes puestos remotos, infiltrarse en los dominios de las sectas y quizá aventurarse en lugares donde los monstruos acechan para recabar información y descubrir libros que albergan un gran poder. La magia de los Mitos es muy real,*

ilimitada y desatada ante el resurgir de los primigenios, y los supervivientes empezarán a descifrar saber antiguo gracias a la información que van reuniendo; quizá eso les permita dominar su uso durante la misión. La paranoia juega un papel fundamental en estas partidas, pues la adquisición de conocimiento sobre los Mitos hará que nuestra cordura penda de un hilo. Aquel que conoce los secretos del cosmos tiende a verse pervertido por ellos, hasta que acaba sucumbiendo y deja de ser un posible salvador de la humanidad para convertirse en un firme creyente y seguidor de los primigenios.

Éxodo a la libertad

El viaje será largo y peligroso, el camino incierto y plagado de obstáculos. Al final de la travesía os espera la esperanza de un nuevo mañana, un santuario en el que los monstruos y las sectas no pueden adentrarse. En busca del «Vergel», los supervivientes deben hacerle frente a la adversidad; se verán obligados a buscar suministros, intentando abrirse paso a través de la decadente expansión urbana y la naturaleza asfixiada por el veneno y las extrañas energías que emiten los primigenios. Cada paso os lleva más cerca de la salvación, pero también más cerca del riesgo siempre presente de ser descubiertos por los esclavistas de las sectas, por monstruos innombrables y cosas aún más aterradoras que habitan en las cenizas de este mundo.

Nota para el Guardián: *La partida se centra en la exploración y el descubrimiento. El riesgo, las trampas y los extraños encuentros están a la orden del día. ¿Es el Vergel un mito? ¿Un cuento de hadas que se narra alrededor de una hoguera para mantener viva la esperanza en un mundo en el que eso es todo lo que nos queda? ¿Es el santuario una vía para huir de la Tierra? ¿Un portal a otro mundo, época o planeta? ¿O no es más que una trampa, una compleja emboscada para los imprudentes e incautos? Los supervivientes tendrán que improvisar sobre la marcha y tomar duras decisiones, dependiendo únicamente de ellos mismos para sobrevivir un día más y dar el siguiente paso en su viaje.*

Llevar la lucha al enemigo

Se acabó. A pesar del horror, la devastación y todas nuestras pérdidas, no podemos seguir huyendo. Si este es el fin de la humanidad, solo queda una pregunta que hacerse: ¿cómo quieres desaparecer? ¿Muerto de miedo y escondiéndote como un animal herido? ¿O te pondrás en pie y llevarás la lucha a aquellos que se rieron mientras contemplaban cómo ardía la civilización? Se acabó el huir. Es hora de que luchemos y nos llevemos por delante a todos los que podamos antes de que se extinga nuestra llama. No estás solo, pues hay muchos otros que piensan como tú y están hartos del sabor de las cenizas. Juntos le demostraréis a las sectas que tienen un adversario, que no habrá piedad para aquellos que le prendieron fuego al futuro de la humanidad.

Nota para el Guardián: *Las tácticas desesperadas, las persecuciones y los combates son el sello distintivo de este tipo de trama. La búsqueda de problemas llevará a los investigadores a lugares oscuros y desconocidos. Se enfrentarán a enemigos humanos e inhumanos con regularidad, poniendo a prueba tanto su capacidad física como mental. Muchos caerán, pero serán reemplazados por aquellos que se ven atraídos por estos revolucionarios como polillas ante una fuente de luz. Quizá su éxito temprano atraiga las miradas de las sectas y los cazadores se conviertan en la presa. Algunos puestos remotos les recibirán como a héroes; otros les darán la espalda por miedo a que su presencia llame la atención de los primigenios y desate su ira.*

Creación de personajes

En general, la creación de personajes funciona igual que en la séptima edición de *La llamada de Cthulhu,* aunque incluye algunas ocupaciones y habilidades nuevas.

Ocupaciones

En teoría, cualquiera de las ocupaciones habituales que aparecen en el *Manual del Guardián* y en la *Guía del Investigador* pueden utilizarse en esta ambientación, ya que todos los personajes llevaban una vida «normal» antes de que llegara el fin. Los Guardianes pueden permitir que los jugadores gasten puntos de ocupación en la habilidad Rebuscar (ver a continuación) para dejar claro que, como supervivientes, todos deben tener ya una cierta destreza en esta habilidad.

Junto a las ocupaciones habituales, os dejamos algunas ocupaciones opcionales que pueden usarse en *La siega*.

ACECHADOR (CAZADOR)

Cazadores y recolectores, los acechadores van en busca de comida y la almacenan, ya sea para ellos mismos o para venderla después. A veces es mejor no preguntar qué clase de carne te estás comiendo.

Habilidades: Combatir (cualquiera) o Armas de fuego (cualquiera), Escuchar o Descubrir, Manejo de animales, Naturaleza, Seguir rastros, Sigilo, Tasación y Trepar.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

BUSCADOR DE SABIDURÍA (PERSONA DE LETRAS)

Habilidades: Buscar libros, Ciencia (cualquiera), Ciencias ocultas, Descubrir, Historia, Lengua (cualquiera), Medicina y Mitos de Cthulhu*.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

**Un jugador puede gastar hasta un máximo de 40 puntos de ocupación en esta habilidad (se debe reducir el nivel de Cordura en consecuencia).*

CURANDERO (PERSONA INGENIOSA)

La mezcla de los remedios tradicionales y la ciencia del «mundo perdido» le dio a los hombres y mujeres más ingeniosos unas habilidades valiosas y muy codiciadas.

Habilidades: Historia, Medicina, Naturaleza, Primeros auxilios, Psicoanálisis, Rebuscar, Supervivencia (cualquiera) y otra habilidad más a elegir entre Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + INT×2

ENLAZADOR (CARTERO)

Los enlazadores, en ocasiones también llamados carteros, reúnen y llevan la información de un puesto remoto a otro

Habilidades: Buscar libros, Combatir (cualquiera) o Armas de fuego (cualquiera), Disfrazarse, Naturaleza, Rebuscar, Sigilo, Supervivencia (cualquiera) y Trepar.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o INT×2

PICADORA DE CARNE (PÚGIL)

Los picadoras de carne son hábiles en el combate. Son apreciados por muchas sectas y se ven obligados a luchar en la arena como gladiadores para diversión de los esclavistas. La mayoría no vive mucho.

Habilidades: Armas de fuego (cualquiera), Combatir (Pelea), Combatir (cualquier arma), Esquivar, Intimidar, Rebuscar, Supervivencia (cualquiera) y Truco de manos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + FUE×2

REBUSCADOR (BUCEADOR DE ESCOMBROS)

Los buceadores de escombros rebuscan en las ciudades quemadas con la esperanza de encontrar objetos con los que poder negociar.

Habilidades: Cerrajería, Descubrir, Disfrazarse, Escuchar, Rebuscar, Tasación Trepar y otra habilidad más a elegir entre Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Habilidades

En la hoja de investigador de *Fin de los Tiempos* tienes una lista completa con todas las habilidades disponibles en esta época. A continuación vamos a ver las habilidades que cambian con respecto a *La llamada de Cthulhu* o que aparecen aquí por primera vez.

CRÉDITO (00%)

La habilidad Crédito funciona exactamente igual que como se indica en la definición estándar de la habilidad, pero en el Fin de los Tiempos el dinero no tiene valor alguno, por lo que la habilidad hace referencia a una posesión más abstracta de propiedades, productos valiosos como ropa de calidad, acceso a un equipo que funcione y objetos de utilidad (baterías cargadas, gasolina, etc.).

Echa un vistazo al Crédito de los investigadores que aparece en la siguiente tabla para determinar las propiedades de los supervivientes.

MITOS DE CTHULHU (10%)

Opcional: permite que los supervivientes empiecen la partida con 1D10 puntos en Mitos de Cthulhu. Lo más probable es que la mayoría tengan cierto conocimiento sobre los Mitos, ya sea porque han tenido un encuentro de primera mano o porque se lo han contado otros supervivientes. Reduce los puntos de Cordura actuales como corresponda.

OPCIONAL: ARMAS DE FUEGO (ELÉCTRICAS) (25%)

Una habilidad opcional disponible si La siega se desarrolla en una ambientación futurística.

Una especialización multiusos que permite utilizar armas de fuego futurísticas, como los fusiles de pulso. Los puntos de habilidad se deben usar para adquirir una subespecialización de pistola o de fusil, por lo que una persona puede tener la habilidad Armas de fuego (Eléctrica)-Pistola o Fusil, o ambas.

Puedes encontrar ejemplos de armas de energía en el **Capítulo 7: Cthulhu Ícaro.**

PERSUASIÓN

Funciona exactamente igual que como se indica en la definición estándar de la habilidad. Esta habilidad se utiliza a la hora de hacer un trueque para regatear el precio de un objeto o servicio. Si se tiene éxito, el vendedor estará totalmente convencido de que ha cerrado un buen trato.

REBUSCAR (15%)

El instinto, los medios y la capacidad de detectar objetos y propiedades de utilidad en medio de los restos de la civilización. Puede utilizarse esta habilidad en lugar de Descubrir cuando se quieren buscar propiedades, y se puede usar en lugar de una tirada de Suerte para determinar si hay algún objeto útil cerca (como un arma o un arma improvisada).

Opcional: Un grado de éxito mayor del requerido le proporciona al chatarrero un objeto de mejor calidad o incluso raro.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad

- **Dificultad normal:** Encontrar propiedades de poco valor o de valor medio.
- **Dificultad difícil:** Encontrar propiedades de gran valor; encontrar propiedades en la naturaleza.

Ejemplos de tiradas forzadas: Emplear más tiempo en la tarea; volver sobre tus pasos; zambullirte de golpe en un oscuro agujero en lugar de meter el brazo.

Crédito y propiedades con las que negociar

Crédito	Propiedades con las que negociar
Indigente (CR 0 o menor)	Ninguna: solo tu ropa y el arma que lleves en la mano.
Pobre (CR 1-9)	Un par de juegos de ropas, 1D4 propiedades de poco valor (un cuchillo, una batería medio gastada, etc.)
Medio (CR 10-49)	Una mochila decente, 1D3 armas de mano, 1 arma a distancia y balas limitadas, 1D6+2 propiedades de poco valor o de valor medio (varias baterías cargadas, la batería de un coche, cajas de comida, etc.)
Acomodado (CR 50-89)	Escondites con provisiones, 1D6 armas de mano, 1D4 armas a distancia y un montón de balas, 1D10+10 propiedades tanto de poco como de mucho valor (gasolina, un vehículo, ropa de lujo, un *walkie-talkie*, etc.)
Rico (CR 90-98)	Múltiples escondites con provisiones, 1D10+10 armas de mano, 1D10+10 armas de fuego, 3D10+30 propiedades tanto de poco como de mucho valor (varios vehículos, tanques de gasolina, objetos de lujo, un ordenador en funcionamiento, etc.)
Inmensamente rico (CR 99)	Lo que quieran (un arsenal, coches, una gasolinera, armas con la última tecnología, un tanque, etc.).

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Provocas que unos escombros o algo pesado te caiga sobre la cabeza; haces ruido y alertas a otros de tu presencia; activas una trampa.

SUPERVIVENCIA (URBANA) (10%)

Una especialización adecuada para sobrevivir en las ruinas de los pueblos y ciudades que le permite al usuario purificar el agua, determinar peligros estructurales y ambientales, etc. Una habilidad esencial para mantenerse con vida.

TASACIÓN (05%)

Funciona exactamente igual que como se indica en la definición estándar de la habilidad, pero incluye cualquier remanente de objetos y dispositivos que puedan considerarse «útiles» en un mundo postapocalíptico; su valor relativo en comparación con otros objetos o equipo. Esta habilidad resulta útil a la hora de determinar si alguien te está timando.

TECNOLOGÍA (01%)

Esta habilidad está relacionada con el mantenimiento y reparación de maquinaria compleja en los casos en los que las habilidades como Mecánica y Electricidad no dan abasto. El usuario puede reconocer defectos de *hardware* y construir y reparar mecanismos complejos como ordenadores o dispositivos de comunicación (asumiendo que tenga acceso a una fuente de energía).

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad

- **Dificultad normal:** Reparar o ensamblar un dispositivo sencillo como un transmisor-receptor; reparar un ordenador.
- **Dificultad difícil:** Construir un ordenador desde cero; trabajar bajo presión.

Ejemplos de tiradas forzadas: Emplear más tiempo en la tarea; consultar unos manuales; utilizar técnicas o componentes poco ortodoxos.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Cometes un grave error y la información que has recabado resulta errónea; el dispositivo salta por los aires o hiere al usuario; la trampa o alarma no se activa cuando llegan los monstruos.

Cordura reforzada

En un mundo de locos gobernado por la locura, aquellos que se las han apañado para sobrevivir hasta ahora han fortalecido su mente contra la anormalidad y el horror.

- Todas las pérdidas de Cordura se reducen a la mitad y se ignoran las pérdidas de Cordura que produce el ver cadáveres de personas y animales.
- Cuando un superviviente se ha vuelto inmune a las pérdidas de Cordura al ver reiteradamente un monstruo concreto de los Mitos, se ignorará la norma que indica que se debe reducir su inmunidad un punto por investigador en fase de desarrollo, ya que el superviviente es totalmente inmune y no puede perder puntos de Cordura al ver a esta criatura (ver **Acostumbrarse al horror**, página 172 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).

IMPERIO ROMANO

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

La llamada de Cthulhu™

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
FUE				TAM				Puntos de vida		
CON				POD				Puntos de magia		
DES				APA				Suerte	Inicial	Actuales
INT (IDEA)				EDU (CONOCIMIENTOS)				Cordura	Inicial / Actuales	Locura

Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo ☐

Habilidades

	Normal	1/2	1/5
☐ _____ *Armas a distancia*			
☐ _____			
☐ _____ (05%) *Arte/Artesanía*			
☐ _____			
☐ Buscar libros (05%)			
☐ Charlatanería (05%)			
☐ _____ (01%) *Ciencia*			
☐ _____			
☐ Ciencias ocultas (05%)			
☐ Cívica (10%)			
☐ Combatir (Pelea) (25%)			
☐ _____ *Combatir*			
☐ _____			
☐ Conducir animales de tiro (20%)			
☐ Contabilidad (10%)			
☐ Descubrir (25%)			
☐ Encanto (15%)			
☐ Equitación (05%)			
☐ Escuchar (25%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ Esquivar (DES/2)			
☐ Imperio (25%)			
☐ Intimidar (15%)			
☐ Juego de manos (25%)			
☐ Lanzar (25%)			
☐ _____ (01%) *Leer y escribir*			
☐ _____			
☐ _____ (EDU) *Lengua propia*			
☐ _____ (01%) *Otras lenguas*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Medicina (01%)			
Mitos de Cthulhu (00%)			
☐ Nadar (25%)			
☐ _____ (20%) *Naturaleza*			
☐ Orientarse (10%)			
☐ _____ (10%) *Otros reinos*			
☐ Perspicacia (05%)			
☐ Persuasión (15%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ Pilotar embarcación (01%)			
☐ Primeros auxilios (30%)			
_____ (00%) *Posición social*			
_____			
☐ Reparar y construir (20%)			
☐ Saltar (25%)			
☐ Seguir rastro (10%)			
☐ Sigilo (20%)			
☐ Tasación (05%)			
☐ Trato con animales (05%)			
☐ Trepar (20%)			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			

Armadura

_____ *Tipo de armadura*	_____ *Valor*
_____ *Tipo de armadura*	_____ *Valor*
_____ *Tipo de escudo*	_____ *Daño/Armadura*
_____ *Tipo de escudo*	_____ *Daño/Armadura*

Combate

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Desarmado		1d3+bd	1	–	–	–

		Normal	1/2	1/5
Movimiento				
Corpulencia				
Esquivar				
Bonif. daño				

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Rasgos

Ideología/Creencias

Lesiones y cicatrices

Allegados

Fobias y manías

Lugares significativos

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Dinero y bienes

Nivel de gasto

Dinero

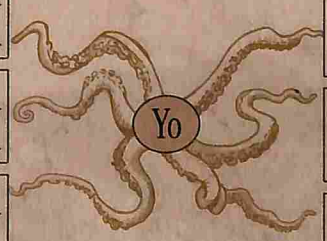
Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	⅕ Habilidad	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición;
no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente;
después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día.
Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Cthulhu Edad Oscura

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

La llamada de Cthulhu™

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
FUE				TAM				Puntos de vida		
CON				POD				Puntos de magia		
DES				APA				Suerte	Inicial	Actuales
INT (IDEA)				EDU (CONOCIMIENTOS)				Cordura	Inicial / Actuales	Locura

Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo ☐

Habilidades

	Normal	1/2	1/5
☐ _____ *Armas a distancia*			
☐ _____			
☐ _____ (05%) *Arte/Artesanía*			
☐ _____			
☐ Buscar libros (05%)			
☐ Charlatanería (05%)			
☐ _____ (01%) *Ciencia*			
☐ _____			
☐ Ciencias ocultas (05%)			
☐ Combatir (Pelea) (25%)			
☐ _____ *Combatir*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Conducir animales de tiro (20%)			
☐ Contabilidad (10%)			
☐ Descubrir (25%)			
☐ Encanto (15%)			
☐ Equitación (05%)			
☐ Escuchar (25%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ Esquivar (mitad DES)			
☐ Intimidar (15%)			
☐ Juego de manos (25%)			
☐ Lanzar (25%)			
☐ _____ (01%) *Leer y escribir*			
☐ _____ (EDU) *Lengua propia*			
☐ _____ (01%) *Otras lenguas*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Medicina (01%)			
Mitos de Cthulhu (00%)			
☐ Nadar (25%)			
☐ _____ (20%) *Naturaleza*			
☐ Orientarse (10%)			
☐ Perspicacia (05%)			
☐ Persuasión (15%)			
☐ Primeros auxilios (30%)			
_____ (00%) *Posición social*			
_____			

	Normal	1/2	1/5
☐ _____ (20%) *Reino propio*			
☐ _____ (10%) *Otros reinos*			
☐ _____			
☐ Religión (20%)			
☐ Reparar y construir (20%)			
☐ Saltar (25%)			
☐ Seguir rastro (10%)			
☐ Sigilo (20%)			
☐ Tasación (05%)			
☐ Trato con animales (05%)			
☐ Trepar (20%)			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			

Armadura

Tipo de armadura	Valor
Tipo de armadura	Valor
Tipo de escudo	Daño/Armadura
Tipo de escudo	Daño/Armadura

Combate

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Desarmado		1d3+bd	1	–	–	–

Movimiento ☐

Corpulencia ☐

Esquivar (Normal / 1/2 / 1/5)

Bonif. Daño ☐

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Rasgos

Ideología/Creencias

Lesiones y cicatrices

Allegados

Fobias y manías

Lugares significativos

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Dinero y bienes

Nivel de gasto

Dinero

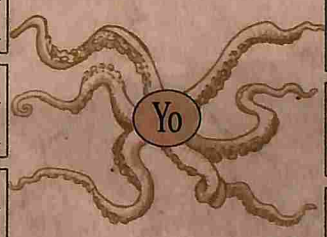
Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	⅕ Habilidad	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición;
no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Islandia Mítica

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

La llamada de Cthulhu™

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
FUE				TAM				Puntos de vida		
CON				POD				Puntos de magia		
DES				APA				Suerte	Inicial	Actuales
INT (IDEA)				EDU (CONOCIMIENTOS)				Cordura	Inicial / Actuales	Locura

Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo ☐

Habilidades

	Normal	1/2	1/5
☐ _____ (01%) *Alfabetismo*			
☐ _____			
☐ _____ *Armas a distancia*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____ (05%) *Arte/Artesanía*			
☐ _____			
☐ Charlatanería (05%)			
☐ Clarividencia (00%)			
☐ Conocimiento regional (mitad INT)			
☐ Ciencias ocultas (05%)			
☐ Combatir (Pelea) (25%)			
☐ _____ *Combatir*			
☐ _____			
☐ Derecho (10%)			
☐ Descubrir (25%)			
☐ Encanto (15%)			
☐ Equitación (05%)			
☐ Escuchar (25%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ Esquiar (25%)			
☐ Esquivar (mitad DES)			
☐ Intimidar (15%)			
☐ Juego de manos (25%)			
☐ Lanzar (25%)			
☐ _____ (EDU) *Lengua propia*			
☐ _____ (01%) *Otras lenguas*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Medicina (01%)			
Mitos de Cthulhu (00%)			
☐ Nadar (25%)			
☐ _____ (20%) *Naturaleza*			
☐ Orientarse (10%)			
☐ Perspicacia (05%)			
☐ Persuasión (15%)			
☐ Primeros auxilios (30%)			
_____ (00%) *Posición social*			
_____			

	Normal	1/2	1/5
☐ Profecía (00%)			
☐ Saltar (25%)			
☐ Seguir rastro (10%)			
☐ Sigilo (20%)			
☐ Tasación (05%)			
☐ Trato con animales (05%)			
☐ Trepar (20%)			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			

Armadura

Tipo de armadura	Valor
Tipo de armadura	Valor
Tipo de escudo	Daño/Armadura
Tipo de escudo	Daño/Armadura

Combate

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Desarmado		1d3+bd	1	–	–	–

Movimiento ☐

Corpulencia ☐

Esquivar (Normal / 1/2 / 1/5)

Bonif. Daño ☐

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Ideología/Creencias

Allegados

Lugares significativos

Posesiones preciadas

Rasgos

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Dinero y bienes

Nivel de gasto

Dinero

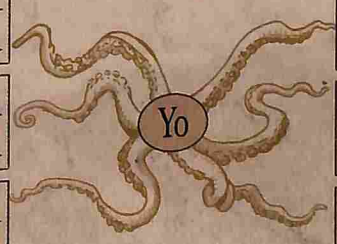
Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	⅕ Habilidad	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición;
no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente;
después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día.
Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Era Victoriana

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

La llamada de Cthulhu™

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
FUE				TAM				Puntos de vida		
CON				POD				Puntos de magia		
DES				APA				Suerte	Inicial	Actuales
INT (IDEA)				EDU (CONOCIMIENTOS)				Cordura	Inicial / Actuales	Locura

Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo ☐

Habilidades

	Normal	1/2	1/5
☐ Antropología (01%)			
☐ Armas de fuego (Arma corta) (20%)			
☐ Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)			
☐ Arqueología (01%)			
☐ _____ (05%) *Arte/Artesanía*			
☐ _____			
☐ Buscar libros (05%)			
☐ Cerrajería (01%)			
☐ Charlatanería (05%)			
☐ _____ (01%) *Ciencia*			
☐ _____			
☐ Ciencias ocultas (05%)			
☐ Combatir (Pelea) (25%)			
☐ _____ *Combatir*			
☐ _____			
☐ Conducir carruaje (20%)			
☐ Conducir maquinaria (01%)			
☐ Contabilidad (05%)			
Crédito (00%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ Derecho (05%)			
☐ Descubrir (25%)			
☐ Disfrazarse (05%)			
☐ Encanto (15%)			
☐ Equitación (05%)			
☐ Escuchar (20%)			
☐ Esquivar (mitad DES)			
☐ Historia (05%)			
☐ Intimidar (15%)			
☐ Juego de manos (10%)			
☐ Lanzar (20%)			
☐ _____ (EDU) *Lengua propia*			
☐ _____ (01%) *Otras lenguas*			
☐ _____			
☐ Mecánica (10%)			
☐ Medicina (01%)			
Mitos de Cthulhu (00%)			
☐ Nadar (25%)			
☐ _____ (10%) *Naturaleza*			

	Normal	1/2	1/5
☐ Orientarse (10%)			
☐ Persuasión (10%)			
☐ _____ (01%) *Pilotar*			
☐ Primeros auxilios (30%)			
☐ Psicología (10%)			
☐ Saltar (20%)			
☐ Seguir rastro (10%)			
☐ Sigilo (20%)			
☐ _____ (10%) *Supervivencia*			
☐ Tasación (05%)			
☐ Trato con animales (05%)			
☐ Trepar (20%)			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			

Combate

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Desarmado		1d3+bd	1	–	–	–

Movimiento ☐

Corpulencia ☐

Esquivar (Normal / 1/2 / 1/5)

Bonif. Daño ☐

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Rasgos

Ideología/Creencias

Lesiones y cicatrices

Allegados

Fobias y manías

Lugares significativos

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Dinero y bienes

Nivel de gasto

Dinero

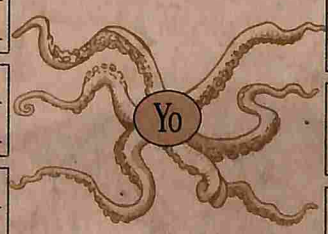
Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	⅕ Habilidad	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición;
no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Tierras del Sueño

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

La llamada de Cthulhu™

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
FUE				TAM				Puntos de vida		
CON				POD				Puntos de magia		
DES				APA				Suerte	Inicial	Actuales
INT (IDEA)				EDU (CONOCIMIENTOS)				Cordura	Inicial	Actuales / Locura

Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo ☐

Habilidades

☐	Antropología (01%)				☐	Derecho (05%)				☐	_____ (10%) *Naturaleza*
☐	Armas de fuego (Arma corta) (20%)				☐	Descubrir (25%)				☐	Orientarse (10%)
☐	Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)				☐	Disfrazarse (05%)				☐	Persuasión (10%)
☐	Arqueología (01%)				☐	Electricidad (10%)				☐	_____ (01%) *Pilotar*
☐	_____ (05%) *Arte/Artesanía*				☐	Encanto (15%)				☐	Primeros auxilios (30%)
☐	_____				☐	Equitación (05%)				☐	Psicoanálisis (01%)
☐	Buscar libros (20%)				☐	Escuchar (25%)				☐	Psicología (10%)
☐	Cerrajería (01%)				☐	Esquivar (mitad DES)				☐	Saber onírico (mitad Mitos de Cthulhu)
☐	Charlatanería (05%)				☐	Historia (05%)				☐	Saltar (20%)
☐	_____ (01%) *Ciencia*				☐	Intimidar (15%)				☐	Seguir rastro (10%)
☐	_____				☐	Juego de manos (10%)				☐	Sigilo (20%)
☐	Ciencias ocultas (05%)				☐	Lanzar (20%)				☐	Soñar (1/5 POD)
☐	Combatir (Pelea) (25%)				☐	_____ (EDU) *Lengua propia*				☐	_____ (10%) *Supervivencia*
☐	_____ *Combatir*				☐	_____ (01%) *Otras lenguas*				☐	Tasación (05%)
☐	_____				☐	_____				☐	Trepar (20%)
☐	Conducir automóvil (20%)				☐	Mecánica (10%)				☐	_____
☐	Conducir maquinaria (01%)				☐	Medicina (01%)				☐	_____
☐	Contabilidad (05%)					Mitos de Cthulhu (00%)				☐	_____
	Crédito (00%)				☐	Nadar (20%)				☐	_____

Combate

Arma	Habilidad			Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Desarmado				1d3+bd	1	–	–	–

Movimiento ☐

Corpulencia ☐

Esquivar (Normal / 1/2 / 1/5) ☐ ☐ ☐

Bonif. Daño ☐

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Ideología/Creencias

Allegados

Lugares significativos

Posesiones preciadas

Rasgos

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Dinero y bienes

Nivel de gasto

Dinero

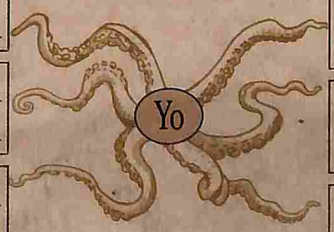
Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	⅕ Habilidad	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición;
no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Años 20

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

La llamada de Cthulhu™

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
FUE				TAM				Puntos de vida		
CON				POD				Puntos de magia		
DES				APA				Suerte	Inicial	Actuales
INT (IDEA)				EDU (CONOCIMIENTOS)				Cordura	Inicial	Actuales / Locura

Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo ☐

Habilidades

	Normal	1/2	1/5
☐ Antropología (01%)			
☐ Armas de fuego (Arma corta) (20%)			
☐ Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)			
☐ Arqueología (01%)			
☐ _____ (05%) *Arte/Artesanía*			
☐ _____			
☐ Buscar libros (20%)			
☐ Cerrajería (01%)			
☐ Charlatanería (05%)			
☐ _____ (01%) *Ciencia*			
☐ _____			
☐ Ciencias ocultas (05%)			
☐ Combatir (Pelea) (25%)			
☐ _____ *Combatir*			
☐ _____			
☐ Conducir automóvil (20%)			
☐ Conducir maquinaria (01%)			
☐ Contabilidad (05%)			
Crédito (00%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ Derecho (05%)			
☐ Descubrir (25%)			
☐ Disfrazarse (05%)			
☐ Electricidad (10%)			
☐ Encanto (15%)			
☐ Equitación (05%)			
☐ Escuchar (25%)			
☐ Esquivar (mitad DES)			
☐ Historia (05%)			
☐ Intimidar (15%)			
☐ Juego de manos (10%)			
☐ Lanzar (20%)			
☐ _____ (EDU) *Lengua propia*			
☐ _____ (01%) *Otras lenguas*			
☐ _____			
☐ Mecánica (10%)			
☐ Medicina (01%)			
Mitos de Cthulhu (00%)			
☐ Nadar (20%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ _____ (10%) *Naturaleza*			
☐ Orientarse (10%)			
☐ Persuasión (10%)			
☐ _____ (01%) *Pilotar*			
☐ Primeros auxilios (30%)			
☐ Psicoanálisis (01%)			
☐ Psicología (10%)			
☐ Saltar (20%)			
☐ Seguir rastro (10%)			
☐ Sigilo (20%)			
☐ _____ (10%) *Supervivencia*			
☐ Tasación (05%)			
☐ Trepar (20%)			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			

Combate

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Desarmado		1d3+bd	1	–	–	–

Movimiento ☐

Corpulencia ☐

Esquivar (Normal / 1/2 / 1/5)

Bonif. Daño ☐

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Rasgos

Ideología/Creencias

Lesiones y cicatrices

Allegados

Fobias y manías

Lugares significativos

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Dinero y bienes

Nivel de gasto

Dinero

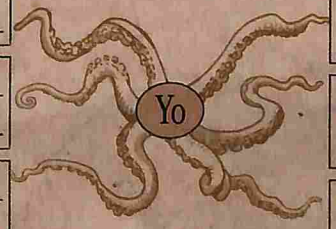
Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	⅕ Habilidad	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición;
no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente;
después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día.
Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Edad moderna

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

La llamada de Cthulhu™

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
FUE				TAM				Puntos de vida		
CON				POD				Puntos de magia		
DES				APA				Suerte	Inicial	Actuales
INT (IDEA)				EDU (CONOCIMIENTOS)				Cordura	Inicial	Actuales / Locura

Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo ☐

Habilidades

	Normal	1/2	1/5
☐ Antropología (01%)			
☐ Armas de fuego (Arma corta) (20%)			
☐ Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)			
☐ Arqueología (01%)			
☐ _____ (05%) *Arte/Artesanía*			
☐ _____			
☐ Buscar libros (20%)			
☐ Cerrajería (01%)			
☐ Charlatanería (05%)			
☐ _____ (01%) *Ciencia*			
☐ _____			
☐ Ciencias ocultas (05%)			
☐ Combatir (Pelea) (25%)			
☐ _____ *Combatir*			
☐ _____			
☐ Conducir automóvil (20%)			
☐ Conducir maquinaria (01%)			
☐ Contabilidad (05%)			
Crédito (00%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ Derecho (05%)			
☐ Descubrir (25%)			
☐ Disfrazarse (05%)			
☐ Electricidad (10%)			
☐ Electrónica (01%)			
☐ Encanto (15%)			
☐ Escuchar (25%)			
☐ Esquivar (mitad DES)			
☐ Historia (05%)			
☐ Intimidar (15%)			
☐ Juego de manos (10%)			
☐ Lanzar (20%)			
☐ _____ (EDU) *Lengua propia*			
☐ _____ (01%) *Otras lenguas*			
☐ _____			
☐ Mecánica (10%)			
☐ Medicina (01%)			
Mitos de Cthulhu (00%)			
☐ Nadar (20%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ _____ (10%) *Naturaleza*			
☐ Ordenadores (05%)			
☐ Orientarse (10%)			
☐ Persuasión (10%)			
☐ _____ (01%) *Pilotar*			
☐ Primeros auxilios (30%)			
☐ Psicoanálisis (01%)			
☐ Psicología (10%)			
☐ Saltar (20%)			
☐ Seguir rastro (10%)			
☐ Sigilo (20%)			
☐ _____ (10%) *Supervivencia*			
☐ Tasación (05%)			
☐ Trepar (20%)			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			

Combate

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Desarmado		1d3+bd	1	–	–	–

Movimiento ☐

Corpulencia ☐

Esquivar (Normal / 1/2 / 1/5)

Bonif. Daño ☐

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Ideología/Creencias

Allegados

Lugares significativos

Posesiones preciadas

Rasgos

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Dinero y bienes

Nivel de gasto

Dinero

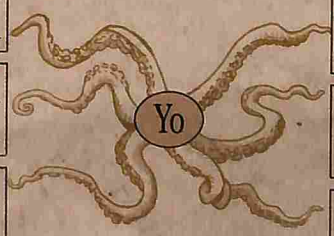
Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	⅕ Habilidad	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Futuro

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

La llamada de Cthulhu™

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
FUE				TAM				Puntos de vida		
CON				POD				Puntos de magia		
DES				APA				Suerte	Inicial	Actuales
INT (IDEA)				EDU (CONOCIMIENTOS)				Cordura	Inicial / Actuales	Locura

Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo ☐

Habilidades

	Normal	1/2	1/5
☐ Armas de fuego (Arma corta) (20%)			
☐ Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)			
☐ Arqueología (01%)			
☐ _____ (05%) *Arte/Artesanía*			
☐ _____			
☐ Astroavegación (10%)			
☐ Buscar libros (20%)			
☐ Cerrajería (01%)			
☐ Charlatanería (05%)			
☐ _____ (01%) *Ciencia*			
☐ _____			
☐ Ciencias ocultas (05%)			
☐ Combatir (Pelea) (25%)			
☐ _____ *Combatir*			
☐ _____			
☐ Conducir			
☐ Conducir maquinaria (01%)			
☐ Contabilidad (05%)			
Crédito (00%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ Demoliciones (01%)			
☐ Derecho (05%)			
☐ Descubrir (25%)			
☐ Electricidad (10%)			
☐ Electrónica (01%)			
☐ Encanto (15%)			
☐ Escuchar (25%)			
☐ Esquivar (mitad DES)			
☐ Gravedad cero (05%)			
☐ Historia (05%)			
☐ Intimidar (15%)			
☐ Juego de manos (10%)			
☐ Lanzar (20%)			
☐ _____ (EDU) *Lengua propia*			
☐ _____ (01%) *Otras lenguas*			
☐ _____			
☐ Leer labios (01%)			
☐ Mecánica (10%)			
☐ Medicina (01%)			

	Normal	1/2	1/5
Mitos de Cthulhu (00%)			
☐ _____ (10%) *Naturaleza*			
☐ Mantenimiento informático			
☐ Persuasión (10%)			
☐ _____ (01%) *Pilotar*			
☐ Primeros auxilios (30%)			
☐ Procedimientos del sistema (10%)			
☐ Psicoanálisis (01%)			
☐ Psicología (10%)			
☐ Saltar (20%)			
☐ Seguir rastro (10%)			
☐ Sigilo (20%)			
☐ _____ (10%) *Supervivencia*			
☐ Tasación (05%)			
☐ Tecnología (01%)			
☐ Trepar (20%)			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			

Combate

Arma	Habilidad			Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Desarmado				1d3+bd	1	–	–	–

Movimiento			
Corpulencia			
Esquivar	Normal	1/2	1/5
Bonif. Daño			

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Rasgos

Ideología/Creencias

Lesiones y cicatrices

Allegados

Fobias y manías

Lugares significativos

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Dinero y bienes

Nivel de gasto

Dinero

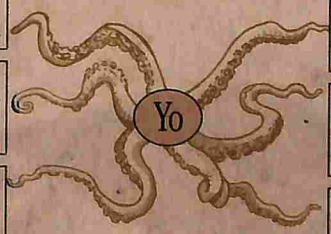
Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	⅕ Habilidad	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición;
no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

FIN DE LOS TIEMPOS

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

La llamada de Cthulhu™

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
FUE				TAM				Puntos de vida		
CON				POD				Puntos de magia		
DES				APA				Suerte	Inicial	Actuales
INT (IDEA)				EDU (CONOCIMIENTOS)				Cordura	Inicial / Actuales	Locura

Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo ☐

Habilidades

☐	Armas de fuego (Arma corta) (20%)		☐	Electricidad (10%)		☐	Persuasión (10%)	
☐	Armas de fuego (Eléctricas) (25%)		☐	Electrónica (01%)		☐	_____ (01%) *Pilotar*	
☐	_____		☐	Encanto (15%)		☐	Primeros auxilios (30%)	
☐	_____ (05%) *Arte/Artesanía*		☐	Escuchar (25%)		☐	Psicoanálisis (01%)	
☐	_____		☐	Esquivar (mitad DES)		☐	Psicología (10%)	
☐	Buscar libros (20%)		☐	Historia (05%)		☐	Rebuscar (15%)	
☐	Cerrajería (01%)		☐	Intimidar (15%)		☐	Saltar (20%)	
☐	Charlatanería (05%)		☐	Juego de manos (10%)		☐	Seguir rastro (10%)	
☐	_____ (01%) *Ciencia*		☐	Lanzar (20%)		☐	Sigilo (20%)	
☐	_____		☐	_____ (EDU) *Lengua propia*		☐	_____ (10%) *Supervivencia*	
☐	Ciencias ocultas (05%)		☐	_____ (01%) *Otras lenguas*		☐	Tasación (10%)	
☐	Combatir (Pelea) (25%)		☐	_____		☐	Tecnología (01%)	
☐	_____ *Combatir*		☐	Mecánica (10%)		☐	Trato con animales (05%)	
☐	_____		☐	Medicina (01%)		☐	Trepar (20%)	
☐	Conducir (20%)			Mitos de Cthulhu (00%)		☐	_____	
☐	Conducir maquinaria (01%)		☐	Nadar (20%)		☐	_____	
	Crédito (00%)		☐	_____ (10%) *Naturaleza*		☐	_____	
☐	Descubrir (25%)		☐	Orientarse (10%)		☐	_____	
☐	Disfrazarse (05%)		☐	Ordenadores (05%)		☐	_____	

Combate

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Desarmado		1d3+bd	1	–	–	–

		Normal	1/2	1/5
Movimiento				
Corpulencia				
Esquivar				
Bonif. Daño				

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Rasgos

Ideología/Creencias

Lesiones y cicatrices

Allegados

Fobias y manías

Lugares significativos

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Dinero y bienes

Nivel de gasto

Dinero

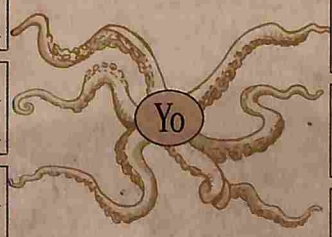
Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	⅕ Habilidad	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición;
no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente;
después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día.
Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

© 2021 Chaosium Inc. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para usos personales sin fines comerciales.

La llamada de Cthulhu™

PULP CTHULHU™

AVENTURAS DE ACCIÓN TREPIDANTE CONTRA LOS MITOS

Suplemento de reglas

¡Atención todos los héroes! ¡Es hora de responder a Cthulhu con contundencia!

Pulp Cthulhu es un juego de aventuras trepidantes, ciencia insólita, proezas cuestionables y héroes valientes. Con este libro, unos pocos dados de los que se usan en los juegos de rol y el ***Manual del Guardián*** de ***La llamada de Cthulhu***, ya tienes todo lo necesario para diseñar y disfrutar de partidas ambientadas en el emocionante género *pulp*.

¿Estás cansado de que tus investigadores mueran en rápida sucesión mientras saltan de un lugar a otro del mundo, en un desesperado intento por salvar a la humanidad? ¿A veces querrías que tu investigador plantase cara a los horrores sobrenaturales en vez de esconderse hasta estar fuera de peligro? ¡***Pulp Cthulhu*** es una apuesta más arriesgada que propone interpretar a héroes más duros y capaces, dispuestos a enfrentarse a las pérfidas maquinaciones de los Mitos de Cthulhu!

EDGE STUDIO

La llamada de Cthulhu está disponible en edge-studio.net
y en tiendas especializadas

CHAOSIUM INC.

La llamada de CTHULHU™

CTHULHU
a través de las épocas

REGLAS GENERALES PARA JUGAR A *LA LLAMADA DE CTHULHU* EN SIETE ÉPOCAS DIFERENTES

Cthulhu a través de las épocas está pensado para ayudar a los jugadores a adoptar las últimas normas para la gran variedad de aventuras publicadas por Chaosium. Aquí encontrarás unas reglas claras y específicas para la creación de tu investigador en cada una de las siete épocas, así como unas normas actualizadas para el combate en *Cthulhu Edad Oscura*, *Cthulhu Invictus* e *Islandia Mítica*, y una pizca de otros temas, como ideas para escenarios, monstruos específicos y sociedades de investigadores.

Algunas ambientaciones como *Luz de gas* y *Tierras del sueño* resultarán familiares a muchos jugadores veteranos. Otras, como *Islandia Mítica*, *Ícaro* y *La siega* son completamente nuevas. Ambientaciones como *Ícaro* y *La siega* se ofrecen como posibles visiones futurísticas. Este material está diseñado para inspirar y deja al Guardián libertad para ajustar el material y elaborar la ambientación.

Se incluye también nuevas hojas de investigador para cada una de las ambientaciones: *Cthulhu Invictus*, *Cthulhu Edad Oscura*, *Islandia Mítica*, *Las Tierras del Sueño*, *Luz de gas*, *Cthulhu Ícaro* y *Cthulhu Fin de los Tiempos: La siega*.

Debes poseer una copia del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* para poder disfrutar plenamente de este suplemento.

EDGE STUDIO

CHAOSIUM INC.

EDGE-STUDIO.NET

CTHULHU A TRAVÉS DE LAS ÉPOCAS
SKU: ESCTH16ES
EAN: 8435407631168

8 435407 631168